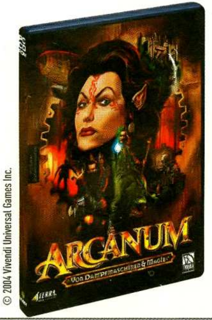


WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
7/2004
JUNI
€4,99
DVD
9GByte
2 VOLLVERSIONEN
ARCANUM
Mehr als 50 Stunden Rollenspiel-Spaß!
83%
PC ACTION
76%
PC ACTION
CARCASSONNE
Brettspiel-Umsetzung zum „Spiel des Jahres 2001"
DIE HITS DER MEGA-MESSE
• 87 Videos, über 130 Minuten!
• Alle Infos, Fakten & Gerüchte
ALLE INFOS & VIDEO
BATTLEFIELD 2
MACH MÄCHTIG KRACH! MODERNEN WAFFEN SEI TANK!
SÖLDNER: SECRET WARS
ANGRIFF: WINKT DIE KRONE DER MEHRSPIELER-SHOOTER?
DIEB- UND STICHTEST
THIEF 3: DEADLY SHADOWS
BEUTE HEUTE: DAS ZOCKST DU GERNE!
4 195002 704998 07

VOLLVERSION:



ARCANUM

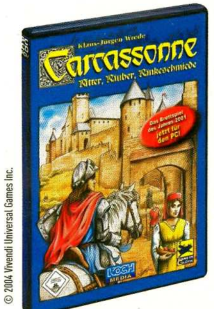
Sie sind der Held in einem packenden Rollenspiel, das Fantasy- und Technikelemente miteinander kombiniert.

- Weitgehende Handlungsfreiheit
- 12 Charakterklassen, 16 Fertigkeiten, 56 Talente
- 90 Zaubersprüche, 3 Mehrspieler-Modi
- 300 Charaktere und 280 verschiedene Monster
- PCA-Wertung: 83 %





VOLLVERSION:



CARCASSONNE

Das vielfach ausgezeichnete deutsche Taktik-Brettspiel ist auch auf dem PC der Wahnsinn!

- Umsetzung des „Spiel des Jahres 2001"
- Über 13.000 registrierte Online-Spieler
- Online-Weltrangliste
- Inklusive des Patches „Der Fluss"
- PCA-Wertung: 76 %





VIDEOS:

87 VIDEOS AUF DVD! 7 VIDEOS AUF CD-ROM!

E3-SPEZIAL: BATTLEFIELD 2
Heiß: Erste bewegte Bilder vom Häuserkampf mit modernen Waffen.

E3-SPEZIAL: HALF-LIFE 2
Lang: Das Mega-Video mit neuen Spielszenen vom Sahne-Shooter.

E3-SPEZIAL: DOOM 3
Intensiv: id Software lehrt Sie endlich wieder das Fürchten.

E3-SPEZIAL: DIE SIEDLER 5
Wuselig: Die erwachsene Optik der Mini-Männchen rockt!

DEMOS:

12 DEMOS AUF DVD! 5 DEMOS AUF CD-ROM!

GROUND CONTROL 2
Nach dem Tutorial schlagen Sie für die NSA die ersten Echtzeit-Schlachten.

SÖLDNER-DEMO 2
In der erweiterten Demo des Shooters treten Sie aufseiten der Amis und Russen an.

PERIMETER
Zocken Sie das Tutorial und zwei Zusatz-Karten des opulenten Sci-Fi-Strategicals.

Nur auf Ab-18-DVD!

HITMAN: CONTRACTS
In einem kompletten Level des deftigen Hauptprogramms sollen Sie eine Bombe entschärfen.

DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 9!

Traumhaft!

Schreibsklave Hesse wühlte sich auf der weltgrößten Spielmesse E3 nicht nur durch wohlgeformte Rundungen, sondern auch durch jede Menge Bits und Bytes und brachte über 80 Spielevideos mit. Und einen hartnäckigen Jetlag.



Christian Bigge: Wo bleibt denn nur Kamerad Zottelbär mit dem E3-Material? Kann der nicht mal vier Tage ohne Schlaf auskommen? So ein Weichei!

Unterdessen an Hesses Arbeitsplatz …

Joachim Hesse: *schnarcht und murmelt* … in meinem Penthouse, beide, sofort, ja, komme schon …

Andreas Bertits: Beim Arbeiten eingepennt! Ist der Hesse etwa verbeamtet worden?

Ralph Wollner: Lassen Sie mich mal ran! Ein starker Kaffee hat bisher noch jeden wieder auf die Beine gebracht.

Benjamin Bezold: So ein Quatsch! Bei Jetlag hilft nur eins: frische Höhenluft. Ich starte schon mal *Airbus 2004*.

Marc Brehme: Nee, so wird das nichts. Aber mein gutes, altes Vopo-Megafon hat noch jedem den Ohrenstaub rausgeblasen. BÜRGER HESSE! AUFSTEHEN! AUSWEISKONTROLLE!

Andreas Bertits: Ich wusste es. Eines Tages musste es so weit kommen. Der Ossi schlägt durch!

Harald Fränkel: **eine Stimme aus dem Äther** Ruhe da unten! Kann man nicht mal in der Reha auspennen? Und überhaupt: Für das letzte Heft werde ich Sie alle steinigen! Warten Sie nur, bis ich wieder das Zepter schwinge!

Joachim Hesse: *erwacht* Wer? Was? Wo sind die Bunnys?

Christian Bigge: Sie wollen Häschen? Wenn das so weitergeht, verpasse ich Ihnen höchstens eine ausgewachsene Hasenscharte. An die Arbeit, faules Pack, die E3-News schreiben sich nicht von selbst!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... warnt vor einer Lüge. Mit Streichhölzern kann man Augenlider nicht offen halten. Die Dinger sind viel zu lang.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... freut sich über seine neue Bandscheibe und trainiert schon fleißig mit den Krankenschwestern.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
Lässt sich seit der E3 nur noch mit „Jo Hefner" ansprechen und hat in der Redaktion den Kursus „Wie komme ich mehrere Tage ohne Schlaf aus" belegt.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... gönnt sich eine kleine Auszeit, um endlich mal *Panzers* zu zocken.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... wurde nach seinem Frisörbesuch von seinen Kollegen kaum noch wiedererkannt.



MARC BREHME
ACTION, ADVENTURES UND WISIMS
... wurde fast vom Schlag getroffen, als er Kollege Bertits' neue Frisur erblickte und freut sich über sein neues WLAN.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... ist plötzlich religiös geworden und missioniert jeden Tag schöne Frauen.



HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
kam die diesjährige E3 weniger laut, aber verstopfter denn je vor. Für nächstes Jahr empfehle ich allen Besuchern das Buch *Das Kamerastativ als Nahkampfwaffe – 99 praktische Tipps.*



THEMA DES MONATS

ab Seite 66

BATTLEFIELD 2

Während Electronic Arts in Kanada die Vollendung von *Battlefield Vietnam* vorantrieb, bastelte man in Schweden bereits heimlich, still und leise am offiziellen Nachfolger. *Battlefield 2* verspricht die heißesten Mehrspieler-Gefechte aller Zeiten – mit modernen Waffen. Lesen Sie unsere Vorschau und genießen Sie das Video auf der DVD, Kamerad!

TEST

ab Seite 78

Thief 3: Deadly Shadows

Zockers Diebling präsentiert sich räuberischer als je zuvor. Wir haben überprüft, was die konzeptionellen Änderungen des Spielprinzips taugen.

ab Seite 100

Codename: Panzers

Unglaublich: *Command & Conquer Generäle* kann tatsächlich abdanken. Das glauben Sie nicht? Dann lassen Sie sich durch unseren Test überzeugen.

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

7/2003

RUBRIKEN

AKTUELL

SEITENSPRUNG

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

VOLLVERSIONEN AUF DVD

Arcanum

Sie sind der Held in einem packenden Rollenspiel, das Fantasy- und Technikelemente verbindet.

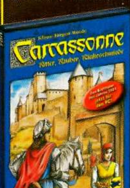


- Weitgehende Handlungsfreiheit
- 12 Charakterklassen, 16 Fertigkeiten, 56 Talente
- 90 Zaubersprüche, 3 Mehrspieler-Modi
- 300 Charaktere, 280 verschiedene Monster
- PCA-Wertung: 83 %

AUCH AUF CD-ROM!

Carcassonne

Das vielfach ausgezeichnete deutsche Taktik-Brettspiel ist auch auf dem PC der Wahnsinn!



- Umsetzung des „Spiel des Jahres 2001"
- Über 13.000 registrierte Online-Spieler
- Online-Weltrangliste
- Inklusive des Patches „Der Fluss"
- PCA-Wertung: 76 %



SPIELETIPPS





ab Seite 135

Thief 3: Deadly Shadows

Dank unserer Tipps ist kein Beutestück vor Ihnen sicher.

AUSSERDEM: CODENAME: PANZERS, HITMAN: CONTRACTS, FAR CRY (SANDBOX-EDITOR) u. v. m.

HARDWARE

ab Seite 160



Malermeister

Wer baut die schnellste Grafikkarte? Nvidias Attacke mit der Geforce 6800 Ultra kontert Ati mit der Radeon X800 XT. Wir haben verglichen.

 PC-ACTION-GOLD-AWARD  PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD

Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

9 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD · Vollversion: Arcanum, Carcassonne · 12 Spiele-Demos, darunter: Ground Control 2, Hitman: Contracts (nur auf Ab-18-DVD), Söldner Beta-Demo (neu), Perimeter, Rise of Nations: Thrones and Patriots, Joint Operations (neu), Celtic Kings 2 · 87 Spiele-Videos, darunter: Battlefield 2, Doom 3, Half-Life 2, Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde, Die Sims 2, Codename: Panzers, Brothers in Arms, F.E.A.R., Driver 3, Pirates! · Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten · Vollversion: Arcanum, Carcassonne · 5 Spiele-Demos: Ground Control 2, Far Out, MS World Tour Kart 2004, Project Freedom, Solid Balance · 7 Spiele-Videos, darunter: Battlefield 2, Doom 3, F.E.A.R., Die Siedler 5 · Spielerforum, Gratisspiele, Tools, aktuelle Treiber und Updates

DEMO DES MONATS: GROUND CONTROL 2

AUF SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

ACHTUNG: Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Demo-Bereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

VOLLVERSIONEN:

ARCANUM

Sie sind der Held in einem packenden Rollenspiel, das Fantasy- und Technikelemente verbindet.

- **Weitgehende Handlungsfreiheit**
- **12 Charakterklassen**
- **16 Fertigkeiten, 56 Talente**
- **90 Zaubersprüche**
- **3 Mehrspieler-Modi**
- **300 Charaktere**
- **280 Monster**

Vielseitige Klassen, Fertigkeiten und Zauber sowie eine prima Endzeit-Atmosphäre jenseits von Zwergen und Drachen – das alles bietet *Arcanum*. Das Rollenspiel entführt Sie in eine fremdartige Welt, die Sie etliche Stunden lang begeistert.

GENRE:	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG:	200 MHz, 32 MByte
HD-SPEICHER:	500 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: http://de.vugames-europe.com
PUBLISHER: www.arcanum-das-spiel.de

PCA-WERTUNG: 83%

PCA-WERTUNG: 76%

CARCASSONNE

Das vielfach ausgezeichnete deutsche Taktik-Brettspiel ist auch auf dem PC der Wahnsinn!

- **Umsetzung des „Spiel des Jahres 2001"**
- **Über 13.000 registrierte Online-Spieler**
- **Online-Weltrangliste**
- **Inklusive des Patches „Der Fluss"**

Platzieren Sie Ihre Gefolgsleute und sacken Sie mehr Punkte als der Gegner ein! Das ist trotz einfacher Regeln stets eine komplexe und spannende Herausforderung, allein gegen den Computer oder gegen menschliche Mitspieler.

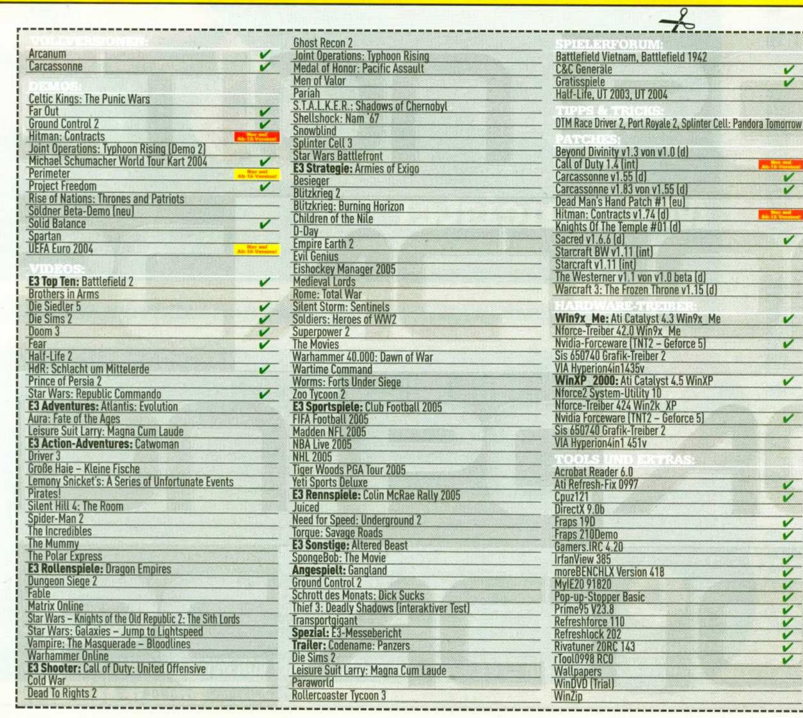
GENRE:	Runden-Strategie
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER:	94 MByte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.carcassonne-online.de
PUBLISHER: www.kochmedia.com

Achtung, Patches!
Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die allerneueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installations-Routinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

DVD/CD-INHALT

MIT ✔ GEKENNZEICHNETE INHALTE BEFINDEN SICH AUCH AUF DEN CD-ROMS!



VOLLVERSIONEN:
Arcanum ✔
Carcassonne ✔

DEMOS:
Celtic Kings: The Punic Wars
Far Out ✔
Ground Control 2 ✔
Hitman: Contracts
Joint Operations: Typhoon Rising (Demo 2)
Michael Schumacher World Tour Kart 2004 ✔
Perimeter
Project Freedom ✔
Rise of Nations: Thrones and Patriots
Söldner Beta-Demo (neu)
Solid Balance ✔
Spartan
UEFA Euro 2004

VIDEOS:
E3 Top Ten: Battlefield 2 ✔
Brothers in Arms
Die Siedler 5 ✔
Die Sims 2 ✔
Doom 3 ✔
Fear ✔
Half-Life 2
HdR: Schlacht um Mittelerde ✔
Prince of Persia 2
Star Wars: Republic Commando ✔
E3 Adventures: Atlantis: Evolution
Aura: Fate of the Ages
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
E3 Action-Adventures: Catwoman
Driver 3
Große Haie – Kleine Fische
Lemony Snicket's: A Series of Unfortunate Events
Pirates!
Silent Hill 4: The Room
Spider-Man 2
The Incredibles
The Mummy
The Polar Express
E3 Rollenspiele: Dragon Empires
Dungeon Siege 2
Fable
Matrix Online
Star Wars – Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords
Star Wars: Galaxies – Jump to Lightspeed
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Warhammer Online
E3 Shooter: Call of Duty: United Offensive
Cold War
Dead To Rights 2
Ghost Recon 2
Joint Operations: Typhoon Rising
Medal of Honor: Pacific Assault
Men of Valor
Pariah
S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl
Shellshock: Nam '67
Snowblind
Splinter Cell 3
Star Wars Battlefront
E3 Strategie: Armies of Exigo
Besieger
Blitzkrieg 2
Blitzkrieg: Burning Horizon
Children of the Nile
D-Day
Empire Earth 2
Evil Genius
Eishockey Manager 2005
Medieval Lords
Rome: Total War
Silent Storm: Sentinels
Soldiers: Heroes of WW2
Superpower 2
The Movies
Warhammer 40.000: Dawn of War
Wartime Command
Worms: Forts Under Siege
Zoo Tycoon 2
E3 Sportspiele: Club Football 2005
FIFA Football 2005
Madden NFL 2005
NBA Live 2005
NHL 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005
Yeti Sports Deluxe
E3 Rennspiele: Colin McRae Rally 2005
Juiced
Need for Speed: Underground 2
Torque: Savage Roads
E3 Sonstige: Altered Beast
SpongeBob: The Movie
Angespielt: Gangland
Ground Control 2
Schrott des Monats: Dick Sucks
Thief 3: Deadly Shadows (interaktiver Test)
Transportgigant
Spezial: E3-Messebericht
Trailer: Codename: Panzers
Die Sims 2
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Paraworld
Rollercoaster Tycoon 3

SPIELERFORUM:
Battlefield Vietnam, Battlefield 1942
C&C Generäle ✔
Gratisspiele ✔
Half-Life, UT 2003, UT 2004

TIPPS & TRICKS:
DTM Race Driver 2, Port Royale 2, Splinter Cell: Pandora Tomorrow

PATCHES:
Beyond Divinity v1.3 von v1.0 (d)
Call of Duty 1.4 (int)
Carcassonne v1.55 (d) ✔
Carcassonne v1.83 von v1.55 (d) ✔
Dead Man's Hand Patch #1 (eu)
Hitman: Contracts v1.74 (d)
Knights Of The Temple #01 (d)
Sacred v1.6.6 (d) ✔
Starcraft BW v1.11 (int)
Starcraft v1.11 (int)
The Westerner v1.1 von v1.0 beta (d)
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.15 (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me: Ati Catalyst 4.3 Win9x_Me ✔
Nforce-Treiber 42.0 Win9x_Me
Nvidia-Forceware (TNT2 – Geforce 5) ✔
Sis 650740 Grafik-Treiber 2
VIA Hyperion4in1435v
WinXP_2000: Ati Catalyst 4.5 WinXP ✔
Nforce2 System-Utility 10
Nforce-Treiber 424 Win2k_XP
Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce 5) ✔
Sis 650740 Grafik-Treiber 2
VIA Hyperion4in1 451v

TOOLS UND EXTRAS:
Acrobat Reader 6.0
Ati Refresh-Fix 0997 ✔
Cpuz121 ✔
DirectX 9.0b
Fraps 19D ✔
Fraps 210Demo ✔
Gamers.IRC 4.20
IrfanView 385 ✔
moreBENCHLX Version 418 ✔
MyIE20 91820 ✔
Pop-up-Stopper Basic ✔
Prime95 V23.8 ✔
Refreshforce 110 ✔
Refreshlock 202 ✔
Rivatuner 20RC 143 ✔
rTool0998 RC0 ✔
Wallpapers
WinDVD (Trial)
WinZip

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Produktionsumstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

EINFACH AUSSCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.



TOP NEWS



»Drückt gern mal ein Auge zu: Karl Knall.«

AUF DVD
VIDEO

Augenschmaus

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT trifft Sie voll zwischen die Glubscher.

Ego-Shooter | Der Zweite Weltkrieg als Szenario muss nicht immer Grabenkämpfe im zerbombten Europa bedeuten. *Medal of Honor: Pacific Assault* lässt Sie beispielsweise die berühmtesten Schlachten im Pazifik virtuell nachspielen. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle des alliierten Gefreiten Tom Conlin und knacken sieben Einzelspieler-Missionen, die sich in 25 Abschnitte unterteilen. Im ersten Einsatz verteidigen Sie im Heck eines Jägers Pearl Harbor. Anschließend packen Sie die Badehose ein und lassen auf idyllischen Pazifikinseln die Sau raus. Dazu zählt übrigens auch das aus dem Hollywood-Streifen *Der schmale Grat* bekannte Salomon-Eiland Guadalcanal. Das große Finale erleben Sie schließlich auf Tarawa. Im Bauch eines mit Flammenwerfern ausgerüsteten Sherman-Panzers braten Sie den Pixeljapanern eins über den Pelz. Um den virtuellen Krieg möglichst realistisch rüberzubringen, rennen Sie nicht als Rambo durch die Gegend, sondern erfahren oftmals von KI-Kameraden Unterstützung. Diese gewinnen im Laufe des Spiels an Erfahrung und werden immer schlagkräftiger. Passen Sie also auf Ihre Kameraden auf. Denn wenn Sie einen Veteranen verlieren, kommt ein Grünschnabel für ihn ins Team. Damit *Pacific Assault* sich auch optisch vom erfolgreichen Vorgänger absetzt, hat EA die Grafik gründlich überarbeitet. Die Charaktere wurden liebevoll gestaltet und weisen etliche Details wie Zähne und animierte Gesichtszüge auf. Für realistisch einstürzende Gebäude sorgt ferner eine neue Physik-Engine. *Pacific Assault* wird voraussichtlich im September im Laden stehen. BENJAMIN BEZOLD

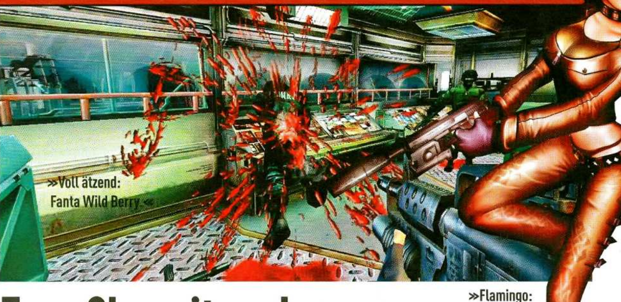
Info: www.electronicarts.de



»Idylle auf Hand Granadia.«



»Hat Helm: Wilhelm.«



»Flamingo: Schnabel verrutscht.«

Zum Abspritzen!

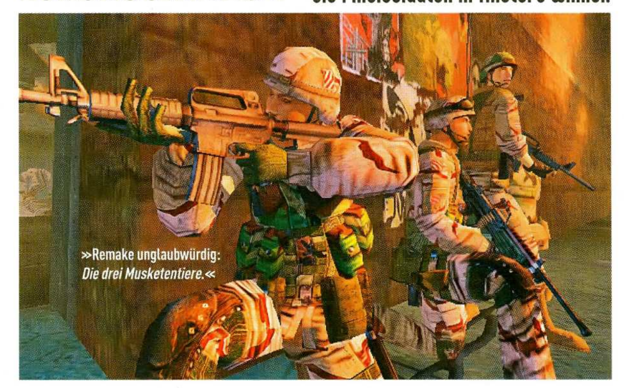
Bei PSYCHOTOXIC geht's nicht nur deftig zur Sache. Obendrein dürfen Sie auch noch mit einem Halb-Engel spielen.

Ego-Shooter | Die spinnen, die Briten? Von wegen! Wir Deutsche sind noch viel abgedrehter. Zumindest die Jungs der Braunschweiger Softwareschmiede Nuclearvision scheinen – um es mal vorsichtig zu formulieren – eine sehr ausgeprägte Fantasie zu besitzen. Denn was Sie in den 19 riesigen Levels von *Psychotoxic* erleben, ist wahrhaft verrückt. In der Rolle der schnuckeligen Angie Prophet jagen Sie dem vierten Reiter der Apokalypse, einer magischen Maschine, hinterher. Dabei mähen Sie Horden von Pixelgegnern, etwa FBI-Agenten oder mutierte Kampfkühe mit MG-Eutern, aus dem Weg. Ab und an ist auch etwas Grips und Fingerspitzengefühl vonnöten. Beispielsweise wenn Sie gegen die Uhr Bomben entschärfen, kleinere Hüpfeinlagen absolvieren oder in einem Traumlevel, der in Comic-Grafik gehalten ist, Häschen fangen. Am 20. August soll der schicke und abwechslungsreiche Ego-Shooter erhältlich sein. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.nuclearvision.de

Eckenschützen

In FULL SPECTRUM WARRIOR scheuchen Sie Pixelsoldaten in finstere Winkel.



»Remake unglaubwürdig: *Die drei Musketentiere.*«

Strategie | Ursprünglich war dieses Spiel als Trainingsprogramm für die amerikanische Infanterie gedacht. Vom zu erwartenden Realismus sollten Sie sich aber nicht abschrecken lassen. Als Anführer einer US-Eliteeinheit leiten Sie bis zu acht virtuelle Frontkämpfer in über 20 Missionen durch Häuserschluchten. Aufträge: Befreien Sie Geiseln, sichern Sie Gebäude und gelangen Sie unversehrt von A nach B. Klingt langweilig? Ist es nicht. Denn Entwickler Pandemic (*Battlezone 2*) setzt das Taktik-Geplänkel nicht nur optisch brillant in Szene. Auf der E3 überzeugten uns auch die intuitive Steuerung und die Einheiten-KI. Die Third-Person-Kamera garantiert zudem Übersicht. Im August fällt der erste Schuss. Dann lockt auch ein kooperativer Mehrspieler-Modus vor den Monitor. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.fullspectrumwarrior.com

LIES MICH!

THE MOVIES



»Streit ums Einfamilienhaus: Asylbewerber.«

WiSim | Sie wollten sich schon immer mal als Regisseur versuchen? In Lionheads *The Movies* haben Sie die Gelegenheit dazu. Als Boss eines Filmstudios geben Sie die Anweisungen, was für ein Streifen gedreht wird. Dazu überlegen Sie sich eine Geschichte, heuern Schauspieler, Statisten, Techniker, Kameramänner und anderes Personal an und bannen das Ganze auf Zelluloid. Drehbeginn ist frühestens Ende des Jahres. (AB)

Info: www.themoviesgame.com

NFS: UNDERGROUND 2

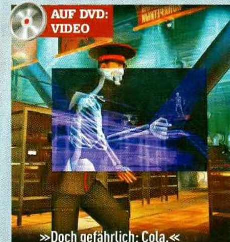


»Macht keinen Spaß: Lichtkegeln.«

Rennspiel | EA Black Box schickt Sie bald wieder auf die Piste. Auf den Straßen einer Großstadt mit fünf großen Blocks liefern Sie sich wieder illegale Rennen in aufgemotzten Boliden. Insgesamt klemmen Sie sich hinter das Steuer von 30 lizenzierten Fahrzeugen, die Sie alle technisch und visuell modifizieren dürfen. Gas geben können Sie wieder gegen Ende des Jahres. (AB)

Info: www.electronic-arts.de

COLD WAR



»Doch gefährlich: Cola.«

Action | Wenn Ihnen strahlende Helden auf den Sack gehen und Sie lieber einmal einen stinknormalen Typen spielen möchten, sollten Sie sich *Cold War* von den Mindware Studios ansehen. 1986 schleichen Sie als Journalist unter anderem durch Tschernobyl. Eine Röntgenbrille benutzen Sie, um durch Wände zu glotzen. Im gesamten Spiel müssen nur wenige Schlüsselfiguren eliminiert werden. An Weihnachten huschen Sie los. (AB)

Info: http://coldwar.mindwarestudios.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	DTM Race Driver 2	Codemasters
2	▲	6	Far Cry (dt.)	Ubisoft
3	▲	NEU	Port Royale 2	Take 2
4	▲	NEU	Hitman: Contracts	Eidos
5	▼	2	Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi
6	▼	3	Sacred	Take 2
7	▼	1	Battlefield Vietnam	EA
8	▲	NEU	UEFA Euro 2004	EA
9	▲	NEU	Painkiller	Dreamcatcher
10	▼	4	Unreal Tournament 2004	Atari

Quelle: SATURN



Spritzbube

Als Hugh Hefner ferkeln Sie in PLAYBOY: THE MANSION mit willigen Pixel-Bunnys herum.

»Rasiert: Winies Po.«

»Titanic: Die Stimmung war bis zuletzt gut.«

WiSim | Da hat die Welt doch drauf gewartet! Wer auf Mädels, Partys und Luxusleben steht, der darf sich im November mit *Playboy: The Mansion* austoben. Als virtueller Hugh Hefner bauen Sie Ihre Villa mit Lustgrotten und Fitnessräumen aus, geben Interviews, lichten Bunnys ab und widmen sich dem Feiern, wozu Sie Hunderte von Pixel-Promis einladen. In der Kampagne erleben Sie in zwölf Missionen den Aufstieg Hefners vom Playboy zum erfolgreichen Magazin-Herausgeber. Im Empire-Modus legen Sie das Spielziel selbst fest. Ihre Leistungen werden bewertet. Wer stilvoll lottert, freiheitliche Gedanken propagiert und guten Digi-Sex hat, erhält Höchstnoten. Schade nur, dass Ubisoft eine Altersfreigabe ab 16 Jahren anstrebt. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.arushgames.com

Die leckersten Hasen

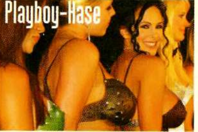
Geben Sie's zu: Wenn Ihnen ein scharfer Hase begegnet, wissen Sie doch gar nichts damit anzufangen. Gut, dass es PC ACTION gibt. Wir verraten Ihnen unsere besten Hasenrezepte.

Falscher Hase



Was Sie brauchen: 1 Ei, 750 Gramm Hackfleisch, 2 Brötchen, 1 Auto **So machen Sie ihn fertig:** Brötchen in Wasser einweichen, bis die labberig sind. Ei aufschlagen. Das aus dem Kühlschrank, Sie Dösbaddel! Zeug mit dem Fleisch verkneten. In Form bringen. Im Topf 75 Minuten garen lassen. In der Pfanne nachschmurgeln, bis die Paste schwarz wird. Salz drauf. Wegschmeißen. Losfahren und Burger holen.

Playboy-Hase



Was Sie brauchen: Zelt, Anzug, Schönheits-OP, Geld, Glück **So machen Sie ihn fertig:** Zeltausrüstung und Anzug kaufen. Nach Los Angeles jetten. Zelt vor Hugh Hefners Villa aufbauen. Anzug anziehen. Nach Bunnys Ausschau halten. Die laufen da dutzendweise rum. Bei Erfolg Hasen nicht ansprechen. Stattdessen mit 100-Dollar-Scheinen wedeln. Bunny kommt. Ab ins Zelt. Kein Viagra? Herzinfarkt. Tod.

Bugs Bunny



Was Sie brauchen: Fernseher, Streichhölzer, Geduld, Hammer, Feuerlöscher **So machen Sie ihn fertig:** Fernseher anschalten. Zappen. Zappen. Streichhölzer zwischen die Augenlider klemmen. Zappen. 143,6 Tage warten, bis Sie einen Sender finden, der den Mist noch ausstrahlt. Hammer nehmen. Richtigen Moment abpassen. Hammer mit Schwung Richtung Hasenzähne schwingen. Elmer verspotten. Feuer löschen. Klapsmühle.



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT WAR MIT HESSE AUF DER MESSE.



»Trotz hoher Arbeitslosigkeit haben viele Leute eine Anstellung.«

E3 sucht den Superstar

Der PC als Spiele-Plattform wird in den USA gerne als zum Aussterben verdammter Nischenkriecher dargestellt, der im Schatten der deutlich höheren Videospiele-Verkaufszahlen in Nordamerika zum letzten Röcheln ansetzt. Beim Besuch des alljährlichen Messe-Großereignisses E3 stolperte ich prompt über einen Getto-Ministand am Rande der Halle. Es wirkte schon recht zusammengekratzt, was da an PC-Spieleentwicklungen unter dem Banner „Windows Gaming Group" gezeigt wurde. Quasi der Aussätzigentisch für die buckelige Verwandtschaft, während der gigantische, glamouröse Microsoft-Prunkbau um die Ecke sich fast ausschließlich Verheißungen für die Xbox widmete. Doch nach drei Tagen Messe-Dauerlauf sah die Sache ganz anders aus. „Weißt du, was mir aufgefallen ist?", sinnierte Sims-Erfinder Will Wright beim E3-Schwatz. „Bei den Videospiele-Firmen ist irgendwie weniger los als in der Halle mit den PC-Titeln, da ist viel mehr Gedränge und lange Schlangen." Kein Wunder: Zu bekannten Verspätungsknüllern wie *Half-Life 2* und *World of WarCraft* gesellten sich einige angenehme Überraschungen. *Splinter Cell 3* kündigte man zunächst nur für den PC an, alleine die hyperrealistische Regendarstellung ist ein feuchter Traum. *Die Schlacht um Mittelerde* verspricht imposante Massenkämpfe und interessante Bedienungsideen. Bioware zeigte hinter verschlossenen Türen erste Szenen seines brandneuen, ebenfalls nur für den PC geplanten Fantasy-Rollenspiels *Dragon Age*. Und während von der neuen Konsolengeneration nichts zu sehen war, gewährte der Nvidia-Stand schon mal einen Blick auf die PC-Spielegrafik von morgen: Epic-Personal führte Demos der nächsten *Unreal*-Engine vor und gab einen atemberaubenden Vorgeschmack auf die technischen Delikatessen der Saison 2005/06. Angesichts der Fülle an Messe-Highlights und Technik-Innovationen kann das Grabgesteck für PC-Spiele jedenfalls abbestellt werden. Gerüchte über ihren Tod sind stark übertrieben. (HL)



»Schlechter Autofahrer: Pinocchio.«

Stahlkampfschlacht

Panzer-Strategiespiele liegen schwer im Trend. Auch BLITZKRIEG 2 hat die Ketten geölt.

Echtzeit-Strategie | Nival Interactive hat die Zeichen der Zeit erkannt und schickt Sie in *Blitzkrieg 2* auf detaillierte 3D-Schlachtfelder. Aufseiten Deutschlands, Russlands, der USA und Englands erledigen Sie dieses Mal nicht nur eine Aufgabe pro Mission, sondern haben auch Unteraufträge zu erfüllen. Dadurch verbessern sich Ihre Einheiten und Sie heimsen zusätzliche Belohnungen wie Beförderungen und Orden ein. Spektakuläre Explosionen und einstürzende Gebäude erwarten Sie allerdings erst im nächsten Jahr. ANDREAS BERTITS

Info: **www.blitzkrieg.de**



»Fürth. Erste Vertikallandebahn der Welt eröffnet.«

Leere Versprechungen

Ein Typ, auf den Mann nicht unbedingt zählen kann: DUKE NUKEM.

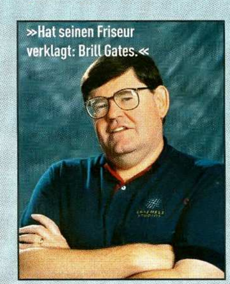
Ego-Shooter | Aha, endlich Neuigkeiten! Im Forum der amerikanischen Internetseite www.shacknews.com meldete sich 3D-Realms-Häuptling George Broussard zu Wort. Sein Angebot: Sobald 5.000 Forumsbesucher gleichzeitig eingeloggt sind, gibt's frisches Material von Duke. Alles Eierkraulerei! In Wirklichkeit geht's um etwas ganz anderes: Wie uns unzuverlässige Quellen zuflüsterten, hat Duke auf der genannten Webseite ein trojanisches Pferd eingeschmuggelt, das sämtliche Adressdaten und schweinische Bilder von den Festplatten der User stiehlt. Duke macht sich das amerikanische Erpresse-Recht zunutze und setzt beklaute Fans mit dem erschlichenen Material unter Kaufzwang. Am Erscheinungstermin hat sich nichts geändert: Duke kommt im Winter 2666. RALPH WOLLNER

»Duke hat pferdig!«



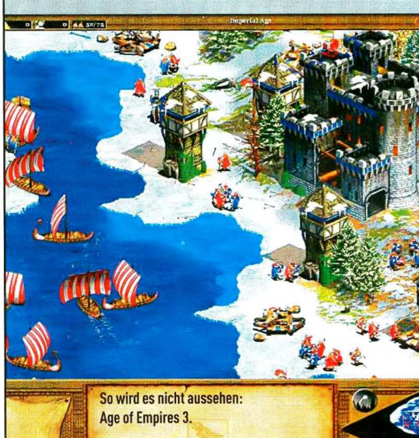
GERÜCHTE KÜCHE

Da freut sich der Strategie-Fan: Nächstes Jahr ist es Zeit für Age of Empires 3.



»Hat seinen Friseur verklagt: Brill Gates.«

Was für ein glücklicher Zufall. Während Redaktions-Wookiee Hesse schwer angeschlagen durch die Messehallen der E3 wankte, kreuzte doch glatt Bruce Shelley (Bild links) seinen Weg. Der kugelrunde Ensemble-Boss war sofort zu einem kleinen Plausch bereit. Auf die Frage nach Neuigkeiten grinste Mr. Home-of-the-Whopper ziemlich breit und erklärte, dass man gerade an einem Titel arbeite, der nächstes Jahr angekündigt werde. Ob es sich bei dem geplanten Werk um das sehnsüchtig erwartete *Age of Empires 3* handelt, durfte uns Shelley nicht verraten. Deshalb wissen wir auch nichts. Da Sie aber nicht ganz so blöd sind wie wir, könnten Sie ja selbst Vermutungen über den Namen des künftigen Spielhits anstellen. Lustig finden wir übrigens, dass zunächst ein voraussichtlicher Erscheinungstermin genannt wird und erst dann der Titel des Projekts. Normalerweise macht man uns ja erst mit Namen heiß und lässt uns anschließend zappeln. Messe-Hesse hat das alles eh nicht sonderlich interessiert. Der war während des Gesprächs in Gedanken schon wieder am SNK-Stand und sackte billige Spielposter ein. RALPH WOLLNER



So wird es nicht aussehen: Age of Empires 3.



Trollwut

In DUNGEON LORDS stellen sich Ihrem Abenteurer Trolle und andere Fieslinge entgegen. Hauen Sie sie weg!

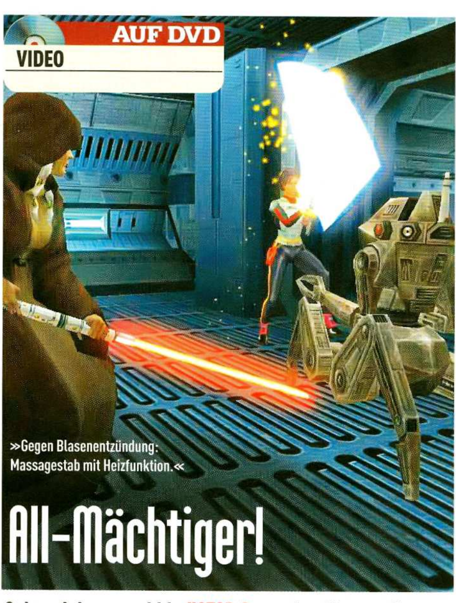


»Liegt nicht gern unten: Draufgänger.«

Action-Rollenspiel | Rollenspiele sind Ihnen zu kompliziert? Sie würden aber dennoch gerne eine spannende Fantasy-Geschichte erleben? Dann freuen Sie sich auf *Dungeon Lords*. Die Maussteuerung von Altmeister David W. Bradleys (*Wizardry*) neuem Spiel ist so kinderleicht wie bei einem gängigen 3D-Shooter. Trotzdem verliert der Titel dadurch nicht an Tiefe und Komplexität. Auch die Grafik versetzt in Staunen. Weitläufige Außengebiete wechseln sich mit modrigen Verliesen ab. Während Sie die Welt erforschen, Rätsel lösen, Aufträge erfüllen und Monster plätten, bleibt es völlig Ihnen überlassen, wie Sie Ihren Charakter entwickeln. Ende des Jahres packen Sie Ihr Schwert aus.

ANDREAS BERTITS

Info: www.dungeonlordsgame.com



»Gegen Blasenentzündung: Massagestab mit Heizfunktion.«

All-Mächtiger!

Schreck lass nach! In KOTOR 2 werden Sie von fiesen Sith Lords durch die sterbende Alte Republik gejagt.

Rollenspiel | Bioware hat die Entwicklung von *Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords* an Obsidian Entertainment abgetreten. Ein Großteil des neuen Teams werkelte früher bei Black Isle (*Fallout*, *Planescape: Torment*). Bedienung, Regeln, Kampfsystem und Grafik-Engine werden bis auf kleine Verbesserungen vom Vorgänger übernommen. Beim Charakterausbau dürfen Sie sich kommenden Februar über 60 neue Fertigkeiten und Macht-Tricks freuen. Außerdem gewinnt der eigene Laserschwertbau noch mehr an Bedeutung.

BENJAMIN BEZOLD

Info: www.lucasarts.com

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Igor Karev?



»Finger-Hakeln: Regel nicht kapiert.«

ER IST JUNG, GUT AUSSEHEND UND VERMÖGEND. NEIN, WIR REDEN NICHT VON JOHANNES HEESTERS, SONDERN VON IGOR KAREV, DEM BOSS VON ACTION FORMS.

Den netten Ukrainer aus Kiew kann man ohne Übertreibung einen Frühstarter nennen. Im zarten Alter von 16 Jahren gründete der Kerl 1995 die Software-Firma Action Forms. Kluge PC ACTION-Leser schaffen es, anhand dieser zwei Daten Igors aktuelles Alter zu berechnen. Da wir unsere Zielgruppe kennen, verraten wir das Alter: Er ist 25. Obwohl die ersten Titel *Chasm*, *Carnivores* und *Carnivores: Ice Age* nicht gerade zu den Juwelen der Spielgeschichte gehören, konnte sich Karev damit doch über Wasser halten. Jetzt sitzt die Wodka-Truppe an *Vivisector*, dem ersten Großprojekt von Action Forms. Privat ist Igor ein unglaubliches Party-Tier. Davon durften wir uns auf unserem Dreitagestrip nach Klitschko-City selbst überzeugen. Nach Feierabend trifft man den Wahl-Single meist in angesagten Diskotheken, wo er mit guter Laune und coolen Moves die Tanzfläche erobert. Ansonsten treibt der Mann möglichst wenig Sport und hört gerne Hip-Hop. Letzteres vor allem wegen der vielen unglaublich süßen Ukrainerinnen, die zu fetten Beats verführerisch mit ihren Apfel-Hintern wackeln. Nur wer die Lieder kennt, kann stilvoll den Bagger auspacken. Am liebsten mag er blonde Damen mit ordentlich Holz vor der Hütte. Kein Wunder, schließlich ist es in der Ukraine meistens eiskalt, da braucht Mann was zum Ankuscheln.

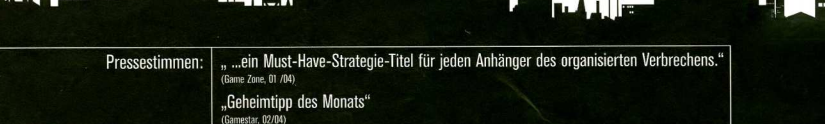
RALPH WOLLNER

OUT NOW

EHRENSACHE

GANGLAND

AUFWENDIGE DEUTSCHE LOKALISIERUNG



Pressestimmen: „...ein Must-Have-Strategie-Titel für jeden Anhänger des organisierten Verbrechens.“ (Game Zone, 01 /04)

„Geheimtipp des Monats“ (Gamestar, 02/04)















www.gangland-online.de

LIES MICH!


»Auffallend groß: Aussichtswurm.«

SACRED ADD-ON

Action-Rollenspiel | Im Mai verkündeten die Entwickler in einem offiziellen Chat, dass bereits an einem Add-on gewerkelt wird. Momentan befinden sich die Arbeiten aber noch in einer sehr frühen Phase. Die Story knüpft angeblich direkt an das Hauptspiel an. Neben zwei neuen Charakterklassen soll auch das Land Ancaria um neue Gebiete ergänzt werden. Name und Erscheinungstermin der Erweiterung sind noch nicht bekannt. (MB)
Info: www.sacred-game.de


»Aus Jugendschutzgründen aus dem Bild entfernt: Penis.«

PATHOLOGIC

Action-Adventure | In *Pathologic* verschlägt es Sie in eine verfluchte Stadt in der Steppe Russlands. Sie wählen einen von drei Charakteren und kriegen sich mit den verbliebenen zwei in die Haare. Außerdem kämpfen Sie gegen die auf geheimnisvolle Weise verseuchten Einwohner des Kaffs ums Überleben. Der russische Entwickler Buka will mit einer lebendigen Spielwelt in Echtzeit und Rollenspielelementen punkten. (MB)
Info: www.buka.com/game/Game_3139.htm

CHILDREN OF THE NILE



»Tödlich: Säulenpest.«

WiSim | Ex-Impressions-Mann Chris Beatrice strickt am inoffiziellen Nachfolger von *Pharao*. In *Children of the Nile* bauen Sie erneut altägyptische Städte, diesmal aber für Hunderte von 3D-Menschlein. Wenn die sich wohl fühlen, klappt es besser mit der Diplomatie, beim Handeln und beim Ressourcen-Management. Zu Weihnachten bespringen Sie die Pyramiden. (MB)
Info: www.immortalcities.com/cotn

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Besitzen Sie indizierte Spiele?





»In der Öffentlichkeit zu urinieren ist verboten.«

Zur Sache, Kätzchen!

Haben Sie das Zeug dazu, mit Halle Berry zu spielen? In CATWOMAN müssen Sie beweisen, ob Sie mit einer Muschi umgehen können.

Action-Adventure | Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle der aus dem Film *Catwoman* bekannten Patience Phillips, die umgelegt wurde, nachdem sie ein dunkles Geheimnis ihrer Arbeitgeber aufgedeckt hatte. Eine ägyptische Katze erweckt sie gewissermaßen wieder zum Leben. Als Katzenfrau gehen Sie nun auf die Suche nach Ihren Mördern und Ihrer eigenen Vergangenheit. Dazu springen Sie in sieben Schauplätzen des Kinofilms über Dächer, wirbeln Wände herauf und stürzen sich mit geschärften Krallen auf Ihre Gegner. Spezielle Katzensinne erlauben es Ihnen, im Dunkeln zu sehen, Spuren zu lesen und sogar vorauszuahnen, was Ihr Gegner als Nächstes vorhat. Die Mäusejagd startet bereits diesen Sommer. MARC BREHME
Info: www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/de/home.jsp

ATARI verschafft dir ein Freispiel!

Diesmal gibt es wieder das, was Zocker am meisten mögen: Spiele. Die Herren der kultigen Spieleschmiede zeigen sich großzügig und spendieren Sachen, die Freude machen:

5x Syberia 2
5x Obscure
5x Asterix & Obelix

Was ist ein Dutzend?
A) Ein Obergescheiter an der Uni
B) Das Gegenteil von Siezend
C) Zwölf

Wenn Sie einen der feinen Titel gewinnen wollen, beantworten Sie einfach unsere Preisfrage per SMS.



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20.

Abgreifen und mitmachen per SMS!

ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 18

Atari und PC ACTION verschaffen Ihnen ein Freispiel und werfen Vollversionen von *Syberia 2*, *Obscure* und *Asterix & Obelix* unters Volk. Beantworten Sie einfach die Frage auf Seite 18 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 45" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 45 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari-Spiele", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@ pcaction.de.



SÖLDNER: SECRET WARS

SEITE 85

PC ACTION und www.esportwear.de lassen *Söldner*-Herzen höher schlagen. Gewinnen Sie eine von fünf prall gefüllten Munitionskisten zum Spiel. Beantworten Sie die Frage auf Seite 85 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 46" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 46 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Söldner", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@ pcaction.de.



NETZTEILE VON BE QUIET!

SEITE 158

In Zusammenarbeit mit Be Quiet!, dem Spezialisten für PC-Zubehör, verlosen wir zehn flüsterleise und kraftvolle Stromaggregate zum Einbau in Ihren Heimrechner. Was Sie tun müssen, um diese Schätze abzugreifen? Beantworten Sie die Frage auf Seite 158 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 47" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 47 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Be Quiet!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@ pcaction.de.



MINI-PCS VON SHUTTLE UND MSI

SEITE 168

Klein, aber oho! Zwerg-Rechner sind groß im Kommen und eigenen sich nicht nur für die nächste LAN-Party. Zusammen mit den Spezialisten Shuttle und MSI verlosen wir je zweimal das Spieler-System SN85G4 und das Silent-Barbone ST 62K. Beantworten Sie die Frage auf Seite 168 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort "pca 48" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 48 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: "Mini-PC", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@ pcaction.de.



DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 34

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 43" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 43 Battlefield Vietnam) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@ pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 47

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 44" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 44 Brothers in Arms) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@ pcaction.de.



* 0,49/SMS (alle Netze! Vodafone-D2-Anteil 0,12); ** 0,60/SMS; *** Sfr 0,70/SMS; **** 0,41/Min.; ***** Sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

MSI VGA-Performance



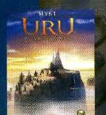


NX6800U-T2D256

nVidia GeForce 6800 Ultra GPU mit Shader 3.0 Technologie
16 Pixelpipelines
6 Vertex Shader Einheiten
400 MHz Chiptakt
1100 MHz GDDR3 mit 256Bit Bandbreite
Mit programmierbarem Videoprozessor für MPEG 1/2/4-Encoding und -Decoding
2 DVI-I Anschlüsse und TV-out
Inklusive Riesen-Software-Paket
plus 3 Spielversionen (Insgesamt 14 CD`s):
- XIII
- Prince of Persia
- URU: Ages beyond Myst







WARRIORS OF VISION



FX5900XT-VTD128

nVidia GeForce FX5900XT GPU
390 MHz Chiptakt, 700 MHz Speichertakt
128 MB Speicher, 256 Bit
1 DVI-I Anschluss, inklusive DVI/VGA Adapter
Video In, TV-Out
Super Silent T.O.P. Tech Kühlsystem
MSI Media Center Deluxe II
Großes Spiele- und Software-Bundle

PC Professionell Brand Trak 2004 Best Brand Grafikkarten Anwendungsfreundlichkeit MSI Technology GmbH

ATARI MSI Game - Tipp!!! Unreal Tournament 2004







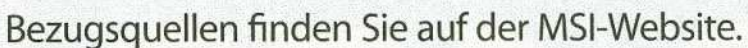














Bezugsquellen finden Sie auf der MSI-Website.
Treiber, Infos, Datenblätter–melden Sie sich im MSI PORTAL auf der Website von MSI an!
Informieren Sie sich auch unter www.msi-platinum.de und www.msi-mega.de

MSI™ MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future
www.msi-computer.de



HUND.

Sparen Sie sich die weitere Suche mit der LYCOS DSL[1] BESTPRICE GARANTIE[2].

Wer die BESTPRICE GARANTIE von LYCOS DSL hat, hat einen verlässlichen Freund. Sehen Sie Ihren LYCOS DSL-Tarif bei T-Online, 1&1, AOL oder Freenet günstiger, rufen Sie einfach bei uns an und schon bekommen Sie den gleichen günstigen Preis. Sehen Sie selbst, wie viel Sie sparen können:

GÜNSTIGE LYCOS DSL TARIFE:[1]	TARIFBEISPIELE ANDERER ANBIETER:[1]	ERSPARNIS IN 3 MONATEN:[3]
LYCOS DSL 1000 MB: 3,80 €/Monat	1&1 DSL 1000 MB: 6,90 €/Monat	9,30 €
LYCOS DSL 5000 MB: 8,80 €/Monat	1&1 DSL 5000 MB: 14,90 €/Monat	18,30 €
LYCOS DSL 20h: 3,80 €/Monat	1&1 DSL 20 h: 6,90 €/Monat	9,30 €
LYCOS DSL 40h: 8,80 €/Monat	AOL DSL TIME 40: 9,90 €/Monat	3,30 €
LYCOS DSL 100h: 12,80 €/Monat	AOL DSL TIME 100: 14,90 €/Monat	6,30 €
LYCOS DSL FLAT 1Mbit/s: 28,80 €/Monat	T-ONLINE DSL FLAT: 29,95 €/Monat	3,45 €
LYCOS DSL FLAT 2Mbit/s: 38,80 €/Monat	T-ONLINE DSL FLAT 2000: 59,95 €/Monat	63,45 €
LYCOS DSL FLAT 3Mbit/s: 48,80 €/Monat	AOL DSL POWER FLAT: 49,90 €/Monat	3,30 €

PREISE: INFOSTAND BEI DRUCKLEGUNG

0 1805 - 672 672

(0,12 €/Min.)

NET NEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

ASUS WWCL – Official LAN League of WCG

Felix Lohmeier
Aka Parcefix
22 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Die Demoszene hat mit der Entwicklung Schritt gehalten und erlebt gerade eine Renaissance, wie die Scene.org-Awards 2003 eindrucksvoll beweisen."

»Ultraschallbild: Es werden Drillinge.«



»Köstlich: Kaffee Morgenlatte.«

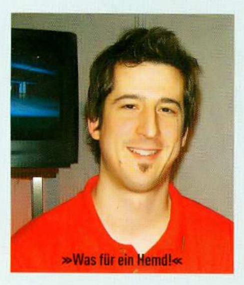
Zum Brechen voll!

Demonstranten gehen nicht nur auf die Straße, sondern auch in große Hallen. 1.000 Demo-Künstler holten auf der BREAKPOINT alles aus sich heraus.

Fotos: Digitale Kultur e.V.

E-Sports | Die *Breakpoint* ist das größte Treffen der Demoszene in Deutschland. In einem Bundeswehrdepot in Bingen am Rhein messen sich jährlich 1.000 kreative Programmierer, Grafiker und Musiker. Mit einer üblichen LAN-Party hat das nichts zu tun: Spiele sind sogar verboten – hier wird gearbeitet. Es geht um die Herausforderung, mit möglichst alter Technik oder wenig Programmierzeilen die schönsten digitalen Kunstwerke zu erschaffen. Dabei wollen die Entwickler vor allem dem Rest der Szene imponieren. Die Demo dient als digitale Schwanzverlängerung. Auf der Breakpoint 2004 lieferten sich internationale Künstlergruppen Wettkämpfe. Das Szeneportal Scene.org verlieh dort die diesjährigen Oscars. In Echtzeit wurden klassische Intros auf dem C64 oder Amiga, DirectX-Demos auf dem PC, aber auch Grafikspielereien auf neuen Plattformen wie Spielekonsolen oder Handys gezeigt. Die besten Demos der antikommerziellen Szene stehen im Internet kostenlos zum Download bereit. Schauen Sie doch einfach mal rein. FELIX LOHMEIER

Info: awards.scene.org
breakpoint.untegrund.net



»Was für ein Hemd!«

WIR DEMONSTRIEREN

Demos sind Programme, die in Echtzeit Computergrafiken und Musik darstellen. Die wilden Zeiten, als Raubkopierer Intros zur Selbstbeweihräucherung vor C64-Spiele schalteten, sind heute vorbei. Der Reiz an der technischen Herausforderung, gepaart mit künstlerischem Anspruch, zeichnet die Demoszene nunmehr aus. Tobias Heim (siehe Bild), Vorstand des 2003 in Köln gegründeten Digitale Kultur e.V., versteht unter Demos heute „Kunst, die dem Computer Leben einhaucht". Einige Demos sind tatsächlich schon in zeitgenössischen Museen gelandet. Der Verein will den Nachwuchs der Szene fördern, organisiert selbst Demopartys und hat gerade ein Einsteigerportal für Neulinge gegründet. Die größte internationale Party „The Gathering" wird jährlich in Norwegen mit 5.000 Teilnehmern gefeiert. FELIX LOHMEIER

Info: www.demoscene.info



Gut abgehangen

Im September steigt die LAN-Party des Jahres: THE ZENITH lockt 1.800 Zocker in die Lokhalle Göttingen, Austragungsort der legendären gXp3:Arena.

LAN-Party | Ein bunt gemischtes Team aus erfahrenen LAN-Party-Veranstaltern will den legendären gXp-Szenetreff wieder beleben. Im März 2002 hatte Veranstalter TLC AG die *gXp3:Arena* mit 2.000 Zockern zu einem bundesweiten Szenetreff gemacht. Viele bekannte Gesichter und das besondere Retro-Ambiente der alten Eisenbahnhalle verschafften der Arena trotz technischer Mängel einen Platz in den LAN-Party-Geschichtsbüchern. Die Veranstaltung markierte Auftakt und Niedergang der TLC AG, die wenig später Insolvenz anmeldete. Im September 2004 will ein neues Team, zusammengesetzt aus alten Party-Hasen wie FusionLAN, Das große Beben, LANparty Hude oder Gigahertz das Erbe antreten und arrangiert in derselben Göttinger Lokhalle eine LAN-Party mit 1.800 Teilnehmern. Neben dem Szenetreff-Charakter sollen auch ernsthafte Turniere ausgetragen werden. Der Eintrittspreis beträgt 30 Euro, die Teilnahme ist nur erwachsenen Zockern möglich. Da die LAN-Party mit Sicherheit in Kürze ausgebucht ist, sollten Sie sich schleunigst anmelden.

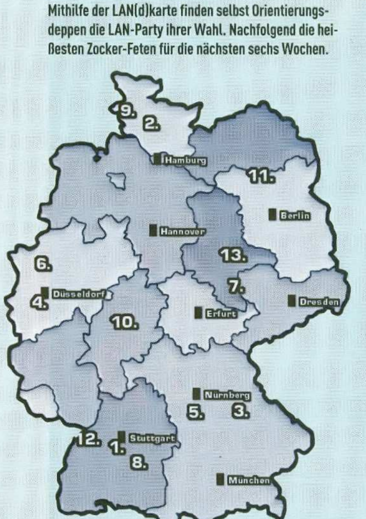
FELIX LOHMEIER

Info: www.thezenith.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	ASUS WWCL (official LAN League of WCG)	URL
	DEUTSCHLAND					
1	Dimensions II '04	04.06.2004	72768 Reutlingen-Romm.	384	✔	www.dimensions.de
2	NorthCon Sommer 04	04.06.2004	24537 Neumünster	1534	✔	www.northcon.de
3	Oberpfalz-LAN Phase 4	04.06.2004	92421 Schwandorf	350	✔	www.o-lan.de
4	OrangeLAN v5	11.06.2004	51373 Leverkusen	250	✔	www.orangelan.de
5	RME Session 8	11.06.2004	91161 Hilpoltstein	312	✔	www.rme-networks.de
6	BlasterMaster XXX	12.06.2004	46562 Voerde	250	✔	www.blastermaster.de
7	LANCity-LE	18.06.2004	04179 Leipzig	350	✔	www.lancity-le.de
8	Welfenlan 3	25.06.2004	88281 Schlier	530	✔	www.lanpartyzone.de
9	SommerCon 2004	27.06.2004	25746 Heide	250	✔	www.gamecon.de
10	F9 International Gaming	02.07.2004	36304 Alsfeld	900	✔	www.f9ig.com
11	lan-4u #14	02.07.2004	16798 Fürstenberg	250	✔	www.lan-4u.de
12	A.T.L.A.S. (Y-LAN)	09.07.2004	76532 Baden-Baden	300	✔	www.y-lan.de
13	LANnation VII 2004-1	09.07.2004	06842 Dessau	350	✔	www.lannation.de
	ÖSTERREICH					
	LAN04: The Awakening	11.06.2004	3400 Klosterneuburg	264	✔	www.landing.at
	dagor.net – avorn	18.06.2004	3100 St. Pölten	800	✔	www.dagor.net
	Ennsomnia 2004	25.06.2004	4470 Enns	350	✔	www.mclan.at/lan
	THE GATHERING.at	25.06.2004	8753 Fohnsdorf	140	✔	www.gathering-lan.com
	SCHWEIZ					
	LAN-Trophy 04	06.08.2004	6222 Sursee	250	✔	www.lan-trophy.ch
	Lanvetic	03.09.2004	8050 Zürich-Oerlikon	900	✔	www.lanvetic.ch

AUF DVD
CLIENT

Ich seh Räuber!

Im Online-Rollenspiel PUZZLE PIRATEN mimen Sie einen Freibeuter. Gefragt ist hier dennoch Hirn- und nicht Fecht-Akrobatik.



»Höhepunkt des Jahres: Eröffnung des Coburger Freibades.«

Online-Rollenspiel | Sie haben die Schnauze voll von Elfen, Zwergen, Zauberern und Drachen in Online-Rollenspielen? Dann sollten Sie sich *Puzzle Piraten* einmal ansehen. Wie der Titel schon vermuten lässt, schlüpfen Sie in die Rolle eines Korsaren, heuern auf Schiffen an, schlagen Seeschlachten, saufen sich die Rübe mit Rum zu und fechten, bis Ihnen der Arm abfällt. Witzig: Alle Aufgaben lösen Sie durch Puzzles. Äh, Puzzles? Genau. Kommandiert Sie Ihr Kapitän etwa zum Kanonenladen ab, müssen Sie unter Zeitdruck in einer bestimmten Reihenfolge Pulver, Stoff und Kugel in die Kanone füllen. Säbelduelle gewinnen Sie, indem Sie Ihr Geschick in einer Tetris-Variante beweisen. Wollen Sie sich von dem ungewöhnlichen, aber spaßigen Spielgeschehen selbst ein Bild machen, dann installieren Sie einfach den Client auf unserer DVD und testen einen Monat lang kostenlos. Gerade Einsteiger sollten ruhig mal in See stechen. ANDREAS BERTITS

Info: www.puzzlepiraten.de

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ WUNDERT SICH ÜBER KOREANISCHE ZOCKER.



»Letzte Chance für Inge Meysel: Selbstlifting.«

Asiatische Ausraster

Immer wieder hört und liest man vom E-Sports-Traumland Korea. Geneigte Cyberathleten reden vom heiligen Boden. Vom einzigen Ort der Welt, wo Dauerzocker wahre Ikonen sind und nicht wie Aussätzige behandelt werden. Haben wir bald Zustände wie in Korea? Kann die deutsche E-Sports-Szene mit ihren ca. 1,5 Millionen Spielern asiatische Standards erreichen? Aus reiner Neugier habe ich mir neulich eine Aufzeichnung des koreanischen Fernsehens angesehen. Dort zeigte man eine *Starcraft*-Partie zwischen zwei absoluten Superstars. Das Match wurde zu einem Spektakel. Eine Mischung aus *Takeshis Castle* und einer Zwei-Mann-LAN-Party in Groß-Borken. Die Kommentatoren (drei an der Zahl) kriegten sich kaum noch ein und rutschten unruhig auf ihren Sitzen herum. Zum ersten Mal in meinem Leben vermisste ich Kai Ebel und seine Boxengasse. Im Publikum waren hunderte kreischende Teenager und Fernsehkameras schwebten durch die Arena. Fanchöre begleiteten den hektischen Kommentator, während die beiden *Starcraft*-Spieler mit angelegten Kopfhörern angespannt auf ihre Bildschirme starrten. So was ist in Korea nicht etwa die Ausnahme, sondern Dauerzustand. Bei den World Cyber Games 2003 durfte der Gewinner des *Starcraft*-Turniers gegen den Bürgermeister von Seoul antreten. Man stelle sich das mal in Deutschland vor. Die Gewinner der *WWCL-Counter-Strike*-Finals treffen auf eine Regierungsauswahl: die Bundestag-Allstars. Schröder und Fischer marschieren vor und entschärfen die Bombe, während Stoiber und Angie Rückendeckung geben. Der fünfte Mann, Guido Westerwelle, kann sich für kein Team entscheiden und bleibt vorerst Spectator. Ich glaube, ich will doch keine koreanischen Zustände ... ETIENNE GARDÉ



»Alltag: Prinz Charles.«

Rausgeflogen!

Im Add-on JUMP TO LIGHTSPEED zu STAR WARS GALAXIES fliegen Sie ins All.

Online-Rollenspiel | Lucas Arts und Sony Online Entertainment verrieten endlich erste Details zur *Star Wars Galaxies*-Erweiterung *Jump to Lightspeed*. Schauplatz ist das All mit insgesamt zehn Sektoren. Unter den 15 Raumschiffen sind natürlich auch X-Wing, Tie Fighter und der Millenium Falcon. Als Feinde gelten Piloten anderer Fraktionen und rechnergesteuerte Schiffe. In die über 100 Missionen stürzen Sie sich im Herbst 2004. Weitere News zu Online-Rollenspielen finden Sie unter www.online-rollenspiel.de. VALENTIN RAHMEL

Info: http://starwarsgalaxies.station.sony.com

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Tiny
Beruf: Buchhändlerin, Forenassistentin
Alter: 18 Jahre
Nickname: OvERzuNiQuE
E-Mail: Siehe HP ;)
Homepage: www.geocities.com/mikropdp11
Lieblingsgenre: Rollenspiele
Lieblingsspiele: Diablo 2 LOD (Battle.net), Neverwinter Nights, UT 2004
Seit wann ich spiele: Seit 10 Jahren
Botschaft ans Volk: Only a Legit Player iS a ReaL PlAyer.

Kommentar: Schade, dass sich deine Eltern keinen Nachnamen leisten konnten. Dafür steht dir Babyblau wirklich gut, nur die Hose hättest du nicht unbedingt zwei Nummern zu groß kaufen müssen. Wir fragen uns außerdem, wann wir endlich mal wieder ein Statement verstehen können. Noch ein Tipp an alle Bewerberinnen. Wie man richtig fotografiert, lehrt etwa die Internetseite www.agfanet.com/de/cafe/photocourse.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

SPIELEENTWICKLER HAUTNAH

Vermischtes | Im Rahmen der Leipziger Games Convention vom 19. bis 22. August 2004 präsentieren 15 talentierte Nachwuchsentwickler den Besuchern ihre Kreationen und stellen sich kritischen Fragen. Um möglichst vielen Messebesuchern Einblicke zu gewähren, nutzt Veranstalter Softgames.de das „GC – Kino", das bis zu 50 Schaulustigen Platz bietet. Vorträge zum Thema „Spieleentwicklung als Hobby" runden das Angebot ab. (AB)

Info: www.softgames.de



THE GATHERING

LAN-Party | Die Skandinavier verstehen was von Partys, auch von LAN-Partys. Dort mischen sich Gelegenheitsspieler mit E-Sportlern und Kreativen aus der Demoszene zu einer begeisterten Menge Computerfreaks, die Feierei steht im Mittelpunkt. Nicht verwunderlich, dass bei diesem Publikum Anfang April auch eine LAN-Party mit mehr als 5.000 Teilnehmern realisiert wurde, *The Gathering*. Wer sich für die Szene in Norwegen interessiert, stattet der Internetseite des Teams MCL2000 einen Besuch ab. (FL)

Info: www.mcl2k.de
www.gathering.org

200.000 $ ABLOSE FÜR E-SPORTLER



»Chinawochen im Sexclub.«

E-Sports | *Starcraft* ist Volkssport in Südkorea. Sogar große Telekommunikationskonzerne buhlen um die Sponsor-Brust erfolgreicher E-Sportler. Im April lockte KTF den Protoss-Spieler „Nal_Ra" mit satten 200.000 Dollar Rekordablöse in die eigene Firma. Der Knabe kassiert ab sofort ein Jahresgehalt von 105.000 Dollar. Das kann nur noch Kun Cha Lim Yo-Hwan alias SlayerS_'BoxeR' toppen, der gerade von der E-Sports-Webseite „esreality.com" zum besten Zocker aller Zeiten gewählt wurde und mit rund 130.000 Dollar Gehalt pro Jahr bestbezahlter koreanischer E-Sportler ist. (FL)

Info: www.starcraftgamers.com

MILLANNIUM2K



LAN-Party | Die beste Party des Jahres 2003 kehrt zurück zu ihren Wurzeln. Frisch mit dem Szene-Titel prämiert, kündigten die Veranstalter der *Millannium2k* aus Rüsselsheim unter dem Motto „Back to the roots" eine Neuauflage an. Diesmal soll in einer Mini-Sporthalle vom 22. bis 24. Oktober mit nur 216 Anhängern eine Nostalgie-Party steigen. Die Anmeldung läuft. (FL)

Info: www.millannium.de


Hol Dir Frankreich!
Mehr unter www.knights-of-honor.net
FRANKREICH
Brittany
Orléans
Nantes
Aquitaine
Knights of Honor
Im Vertrieb von
ELECTRONIC ARTS™
BLACK SEA Studios
SUNFLOWERS
the world of entertainment
vkundk.com
Knights of Honor © 2004 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. „Electronic Arts ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.“, SUNFLOWERS ist eine eingetragene Marke der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Alle Rechte vorbehalten.“

LESERBRIEFE

Brustitution?

Es gibt Menschen, die denken immer nur an das Eine: Spiele. Davon gab es auf der Messe in Los Angeles mehr als genug. Was auch in Massen vorhanden war: hübsche Frauen. Muss das sein?

Na fantastisch! Die E3 ist vorbei, ich kehre aus L.A. mit einem Riesen-Jetlag in die Redaktion zurück und dann wendet Boss Bigge auch noch als Höchststrafe die Folter des Schlafentzugs durch „Leserbriefe beantworten" bei mir an. Denn da Herr Fränkel noch immer sein Krankenbett hütet, müssen Sie ein weiteres Mal mit mir als Leserbriefonkel vorlieb nehmen. Für Sie bedeutet das billige Witze, für mich ist Nachtschicht im Eiltempo angesagt. Aber ich will nicht meckern, schließlich durfte ich als einziges PC-ACTION-Mitglied an DER Party des Jahres - ach was rede ich - des Jahrzehnts teilnehmen: Playboy Mansion. Dutzende Playboy-Häschen tummelten sich mit unförmigen Spielenerds auf dem Anwesen von Hugh Hefner. Das war wie im Fernsehen, wenn einem in der Werbung unglaublich gut aussehende Frauen von Seife und Diät-Brotaufstrich überzeugen wollen. Kennen Sie das? Auf jeden Mist werden doch heute Brüste aufgeklebt, damit er sich besser verkauft. Ich warte nur auf den Tag, an dem mir beim Metzger eine Oben-ohne-Bedienung Schweinebauch andrehen will. Es stellt sich nur die Frage, ob dieser Spruch „Sex sells" wirklich stimmt? Die Fast-Food-Kette Burger King scheint jedenfalls nicht daran zu glauben. In deren Filialen soll ab Juni ein „Burger King Kahn Menü" im Angebot stehen. Guten Appetit! Vielleicht steht ja Daniel Küblböck auf haarige Torhüter, ich finde deren Anblick jedenfalls nicht zum Anbeißen. Und wie soll so ein Kahn-Burger überhaupt aussehen? Guckt er grimmig, schmeckt das Brötchen nach Leder oder stinkt die Soße nach Schweiß? Wenn schon deutsche Prominente, dann doch lieber ein Barbara-Schöneberger-Menü als ordentlicher Doppelwhopper ohne Käse. Aber auf mich hört ja keiner.

Ihr Joachim Hesse

Montage: Roland Gerhardt, Tobias Zellerhoff

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



»Es soll Leute geben, die für so etwas Geld ausgeben. Würden wir nie tun.«

PROBLEME MIT RYZOM

[...] Ich habe mir neulich die PC-ACTION-Ausgabe 6/2004 gekauft. Dieser war eine DVD zum Rollenspiel Ryzom beigelegt. Dieses habe ich installiert und ich wollte mich auch gleich auf der Herstellerseite registrieren lassen. Auf der Seite verlangte der Hersteller dann aber einen „activation key", welcher im Heft vorhanden sein sollte. Doch konnte ich in ihm leider keinen finden. Nicht in der Anzeige zum Spiel, nicht auf der DVD und auch nicht auf der DVD-Hülle. [...]

CAN ALTHAUS

Das ist kein Wunder, denn überall dort stand er auch nicht.

PROBLEME OHNE RYZOM

[...] Ich glaube fast, dass so ein Trottel vergessen hat, den Client auf die DVD zu pakken. Ich kann ihn jedenfalls nicht finden. Bitte meldet mir doch, wo er sich versteckt.

LUCAS LOREGGIA PER E-MAIL

Ich glaube fast, da hat irgend so ein Trottel übersehen, dass dem Heft eine Bonus-DVD beiliegt.

SCHEIBENKLEISTER

Es lässt sich kein Spiel von der CD installieren. Wie können Sie mir helfen?

GÜNTER HAYDINGER, ÖSTERREICH

Du musst auch eine CD einlegen, auf der sich ein Spiel befin-

det. Auf Peter-Alexander-CDs sind keine Spiele.

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

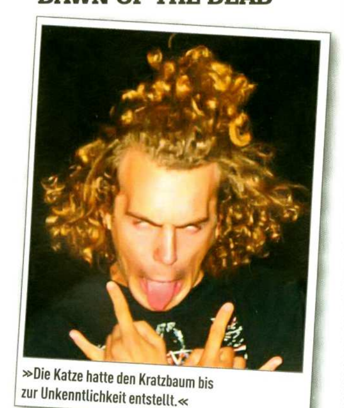
LASS DICH NICHT SO HÄNGEN

In der Ausgabe 6/2004 eurer Zeitschrift hat sich ein ziemlich unvorteilhafter (zumindest für den Leser) Leserbrief-Beantwortungs-Fehler eingeschlichen. Wenn man sich erhängen will, sollte man ein wenig anders vorgehen, als erst das Seil zu straffen und dann zu springen. Fasst euch ein Herz, stellt euch auf 'nen Tisch, hängt das Seil ein bis zwei Meter vor euch an die Decke (oder nehmt 'ne Leiter mit 'nem dicken Stück Holz drüber, wo ihr das Seil befestigt). Jetzt kommt der wichtige Teil: Ihr müsst ein wenig fallen, bevor die Schnur sich strafft, weil sonst erstickt ihr jämmerlich und das ist ... ja schon ein wenig scheiße. Setzt auf den Genickbruch, tut nicht so weh [...]. Für Leute die kein Seil haben: Legt den Kopf ein wenig schief, packt euch mit der einen Hand am Kinn, mit der anderen packt ihr über den Kopf über das Ohr. Jetzt einmal kräftig am Kinn drücken und am Kopf ziehen und hoffen, dass ihr euch genug getraut habt, sonst habt ihr fiese Nackenschmerzen. [...]

RAFAEL ZWITTER PER E-MAIL

Wenn du das alles weißt, warum tust du es nicht endlich?

DAWN OF THE DEAD



»Die Katze hatte den Kratzbaum bis zur Unkenntlichkeit entstellt.«

[...] Und schließlich hab ich da noch ein feines Foto meiner Wenigkeit, damit ihr mal seht, was PC ACTION aus Menschen machen kann - tja, das war's auch schon wieder und Grüße aus Salzburg ...

STEFAN DAVE KRIEGER PER E-MAIL

Was PC ACTION aus den Menschen machen kann, sehen wir jeden Morgen im Spiegel. Aber schön, dass es anderen Menschen noch schlechter geht als uns.

BLITZ-MERKER

[...] zu meinem Bedauern (heul) musste ich feststellen, dass Sie Gehirnakrobaten nur einen sehr (sehr) kleinen Teil Ihres Gehirns benutzen. Im Leserbrief „Schräger Winkel, Teil 2" schreibt der Leser, dass er ab der nächsten Ausgabe alle PCA-Hefte in seinem Umkreis aufkauft. Denn „PCA-Leser + Heft kaufen = Geld für euch!" Aber „PCA-Leser + keine Hefte kaufen = KEIN Geld für euch!" Ihre Antwort darauf war: „Verdammt, du bist uns überlegen." Hm, ich muss sagen, ich war doch sehr erschrocken über diese Antwort. Ich muss das mal korrigieren. Wenn er alle Hefte aufkauft, ist es doch egal, ob er die Hefte hat oder ein anderer, denn Geld bekommt ihr ja sowieso. [...]

HANS-PETER KUSSMANN, PER E-MAIL



An den Pranger mit Bigge! In der Vorschau zu Call of Duty - United Offensive (Seite 12) schreibt euer Chef: „Dass alles historisch korrekt dargestellt wird, versteht sich von selbst. Wenn die UZI nicht mehr ausreicht, stellen Sie im Add-on einfach ein leichtes Maschinengewehr auf." Historisch korrekt? Hat ihm schon jemand gesagt, dass eine UZI eine israelische Waffe ist (entwickelt von Major Uziel Gal im Jahr 1951), Israel aber - wie sogar ein PC-ACTION-Chefredakteur wissen sollte - erst nach dem Zweiten Weltkrieg im Jahr 1948 gegründet wurde und somit in einem WWII-Shooter nichts zu suchen hat?

NORBERT „BLACK FRIDAY" FREITAG PER E-MAIL

Unsere „**Chefhirnsynapse Bigge**" (Zitat Thomas Werner) gab erst nach dem 42sten Prangerantrag zu, dass er möglicherweise mit der Formulierung nicht ganz richtig lag. Weil wir unseren Vorgesetzten gerne für seine Fehler demütigen, musste er einen Vormittag mit einer aufgemalten Zielscheibe auf dem Hintern über den Bundeswehr-Übungsplatz Landsberg laufen.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Florian Weidhase	Der Süßwassermatrose schrieb in den Tipps und Tricks zu *Port Royal 2*, dass Sie Ihr Schiff in den Wind drehen sollen, um keine Geschwindigkeit zu verlieren. Nur blöd, dass dieses Manöver in Fachkreisen „Quickstop" heißt und das Schiff verlangsamt. Richtig gewesen wäre „vor den Wind drehen". Da wir uns freuen müssen, wenn unser Hase überhaupt mal etwas schreibt, fiel die Strafe milde aus: Wir zogen ihm die Ohren lang, bis er als Segelschiff durchging.	Bastian Bechtold
Marc Brehme	Erklärte auf Seite 8 bei der Beschreibung zu *Saga of Ryzom*, die Trainer-NPCs in der Dorfmitte würden Aufträge verteilen. Aufträge vermitteln allerdings die Corporals. Die Trainer-NPCs verteilen nur neue Fähigkeiten und Erfahrungspunkte. Herr Brehme bekam daher von uns den Auftrag, eine Woche lang Erfahrungspunkte beim Kochen von Kaffee für die Redaktion zu sammeln.	Jens "DerZerleger" Grimmel
Joachim Hesse	Schrieb im Test von *King of Fighters 2003* auf Seite 123 als Bildunterschrift: „Hat einen Schlag bei Frauen: Mike Tyson". Schade, dass auf dem Bild nur ein Muskelprotz und eine Tunte namens Ash zu sehen ist. Der Verlag schickte ihn zur Strafe zum Jahrestreffen der Transsexuellen nach Sankt Pölten, wo er mindestens zehn als Frauen verkleidete Männer mit einem Griff an die Brust enttarnen musste.	Ewald Reisenbichler
Ralph Wollner	Neuzugang Wollner hat schon wieder Mist gebaut. Auf Seite 116 beim Test von Final Mission spricht er von einem C64-Spiel namens *Mission: Impossible*. Das ist jedoch ein Film mit Tom Cruise. Gemeint war natürlich *Impossible Mission*. Außerdem behauptet er im gleichen Test, dass von Mitte der 80er-Jahre bis jetzt ein Vierteljahrhundert verstrichen sei. Tja, Rechnen zählt nicht zu seinen Stärken. Deshalb haben wir ab sofort seine Bezüge halbiert und es ihm als tolle Gehaltserhöhung verkauft.	Benjamin Hillmann und Simon Boos
Andreas Bertits	Obwohl Schwaben im Allgemeinen als sparsam verschrien sind, geizte Herr Bertits im Test zum neuesten *Everquest*-Add-on *Gates of Discord* nicht mit Zahlen. Er behauptete, es sei das achte Add-on. In Wirklichkeit ist es erst das siebte. Zusammen mit Herrn Wollner freut er sich jetzt über die Gehaltshalbierung.	Peter Bitzer

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

Platz	Trend	Vormonat	Spiel	Hersteller
1	–	(1)	FAR CRY	Ubisoft
2	Λ	(5)	BATTLEFIELD VIETNAM	Digital Illusions
3	Λ	(4)	SACRED	Ascaron
4	V	(3)	CALL OF DUTY	Infinity Ward
5	Λ	(10)	UNREAL TOURNAMENT 2004	Epic Games/Digital Extremes
6	V	(9)	COUNTER-STRIKE	Gooseman
7	V	(2)	BATTLEFIELD 1942	Digital Illusions
8	V	(7)	MAX PAYNE 2	Remedy
9	Λ	(13)	GOTHIC 2	Piranha Bytes
10	Λ	(16)	DIABLO 2	Blizzard Entertaiment
11	–	(NEU)	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	Ubisoft
12	Λ	(17)	KNIGHTSHIFT	Reality Pump Studios/Zuxxez
13	V	(6)	GTA VICE CITY	Rockstar Games
14	V	(8)	SPELLFORCE	Phenomic
15	V	(11)	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	EA Black Box
16	Λ	(20)	C&C GENERÄLE	EA Pacific
17	–	(NEU)	PAINKILLER	Dreamcatcher
18	–	(NEU)	WARCRAFT 3	Blizzard
19	–	(NEU)	COLIN MCRAE RALLY 4	Codemasters
20	V	(19)	ETHERLORDS 2	Nival Interactive











Auch du bist uns überlegen. Ist wirklich total dumm für uns, wenn wir in jedem Fall das Geld bekommen. Zu solch unüberlegten Taten sollten wir natürlich niemand ermutigen.

LASS DICH NICHT SO HÄNGEN 2

Ich habe eine Bitte an euch. Bei DTM 2 hängt sich das Spiel dauernd auf [...] Könnt ihr mir vielleicht sagen, woran es liegt? [...]

HARI PER E-MAIL

Sprich mal mit Rafael, der hat da Erfahrung.

KAUFRAUSCH

Ich frage mich, ob ich mir eine neue Grafikkarte kaufen soll. Ich bitte euch, mir schnellstmöglich Bescheid zu geben!

OLIVER „KNACKBACKE" PAJUNK PER E-MAIL

Definitiv!

WIEDER DER WINKEL

Ich wollte euch nur noch mal daran erinnern, dass ihr mir nicht diese dumme „Obergenial des Monats"-Trophäe zuschickt. Und falls ihr wieder vergessen habt, wohin ihr sie NICHT senden sollt: Dennis Winkel [...] So, ich hoffe, dass das jetzt reicht. Ich will nämlich keine böse Überraschung vom Postboten bekommen ;-).

DENNIS WINKEL, BREITSCHEIDT

Ah, du bist es wieder! Keine Angst wegen der Trophäe. Und diese kurzfristige Form der Postboten-Paranoia ist bei LSD-Trips ganz normal. Hast du dich schon um die Sache mit der Auflage gekümmert?

MAGER

Guten Tag und hallo! Ich schreibe euch aus Langeweile, und weil ich mich frage, ob mein Kunstwerk (das Bild) angekommen ist? Wäre lustig! Aber egal, ich werde euch ab jetzt öfter mit solchem Schwachsinn überraschen (hoffe, ihr freut euch), und weil ich nett bin und beweisen will, dass Computerspieler auch sportlich sein können, schicke ich euch dieses Bild (Dateianhang) [...] Zur Erklärung: Das auf dem Bild gehört mir!



»Nationalgericht am Amazonas: Rippchen ohne Kraut.«

M.EXTREMO PER E-MAIL

Wir wussten gar nicht, dass es in Äthiopien E-Mail-Anschluss gibt.

LESERBRIEF DES MONATS

Lieber Davain, im Grunde sprüht dein Brief weder vor Wortwitz, noch planen wir, deinem Bettelversuch nachzugeben. Da du aber Geschenke mitgeschickt hast und wir auch die übrigen Leser ermuntern wollen, uns DVDs und Naschwerk zukommen zu lassen, drucken wir dein Geschreibsel trotzdem ab. Wir sind schließlich käuflich. Ich werfe an dieser Stelle mal die Worte Kill Bill Vol. 1 und Haribo Colorado in den Raum. Bigge will weiße Mäuse. Die Happy-Cola-Dinger waren aber auch ganz lecker.

AUF DEN HUND GEKOMMEN

[…] könntet ihr mir Seiten schicken, wo man Spiele-Cracks runterladen kann. […]

SILVESTRO DE PRISCO PER E-MAIL

Die Adresse hat gestern unser Hund gefressen. Auf dich hatte er danach dummerweise keinen Hunger mehr.

GENITAL



»Maren Gilzer hatte frei.«

Mahlzeit! Wenn man bei der Obergenial-Trophäe ein „t" nach dem „i" einfügt, steht da „Obergenital". Ein Brüller, oder?

STEFFEN STRASCHEWSKI PER E-MAIL

Brillant! Ganz alleine draufgegekommen?

HABEN WILL 1

Warum ich den Motz-Soldat „Blitzkrieg" bekommen sollte? Ganz einfach! Ich glaube, die Puppe hilft mir bei meiner Entscheidung, ob ich zum Bund gehen soll oder nicht! Denn ich glaube, diese Sätze wie „Umdrehen, bücken!" wurden direkt aus deutschen Kasernen übernommen. […]

STEFFEN KÖHLER PER E-MAIL

Wenn du ohnehin schon weißt, dass es dir beim Bund gefällt, wofür brauchst du dann noch die Puppe?

ALLES KÄSE

Ich finde eure Kommentare unter den Bildern voll beschissen. Ihr seid doch nur Esel mit Windows-95-PCs. Ihr habt nichts Besseres zu tun, als aus diesem PC-Heft ein Pornoheft zu gestalten! […]

PEPY PER E-MAIL AUS DER SCHWEIZ

Das stimmt nicht! Wir sind Esel mit Windows-XP-PCs.

WUNSCHTRAUM

Ist es möglich, dass Frau Ritter […] ihre Osterferien in Kroatien verbracht hat? Ich hatte den Eindruck, sie gesehen zu haben. In einer Fähre zur Insel Cres oder so ähnlich. „Sie" saß mir gegenüber und versuchte, Kontakt zu mir aufzunehmen, den ich nicht erwidern konnte, da mein Vater anwesend war (zur Erinnerung an Frau Ritter: ich hatte die Motorradkombi an). […] Wenn es nicht Frau Ritter war, möchte ich als Blindenhund des Monats ausgezeichnet werden.

DANIEL MULLER, LUXEMBURG

Frau Ritter lässt fragen, wofür ein Blindenhund eine Motorradkombi braucht.

BUSENFREUNDE


Foto: action press

»Die Alarmsirene verfügte über einen unkonventionellen Auslöser.«

Hallo ihrs! Ich will 'nen Job bei euch und hab auch super Voraussetzungen: Mein Brustumfang ist mindestens so groß wie der von Harald Fränkel. Nehmt ihr mich?

JESSICA NEUMANN, HENNIGSDORF

Hallo Jessica! Bitte lass deinen kleinen Bruder nicht mehr an deinen PC. Vielen Dank.

MAL ABSCHALTEN

Hilfe, mein PC fährt nicht mehr hoch! Ich hab Windows 2000, aber wenn der Desktop kommen müsste, startet der PC einfach neu. Was kann ich machen?

FELIX LÜKING PER E-MAIL

Lass deinen PC einfach aus.

ERSTE QUAL

Ich brauche diesen lieben, kleinen, knuffigen Motz-Soldaten unbedingt, damit ich meinen besten Freund, der zurzeit seinen Grundwehrdienst ableistet, auch am Wochenende mit militärischen Kommandos quälen kann.

MICHAEL WEICHSELBAUMER PER E-MAIL

Glaub mir: Er kennt dich und ist damit gestraft genug.

EIN ECHTER BAUER

Moin, bin dabei, mir einen super PC zu bauen. Wollte nur fragen, ob ich auf dem richtigen Weg bin?

DETLEF SINNE, DETMOLD


»Dressing vergessen: Kabelsalat.«

Definitiv nicht! Hör sofort damit auf, wenn du deinen PC nicht ruinieren willst! Der Hammer ist viel zu klein!

TOTAL GEIL

Ich brauche unbedingt eure Hilfe. Ich möchte mich mit meiner Freundin verloben und muss ihr ja deshalb auch gestehen, wie sehr ich sie doch liebe. Nur leider weiß ich das Ganze nicht in Worte zu fassen. Deswegen wäre es doch sehr schön, wenn ich ihr zum Ausdruck meiner Liebe die „Obergeil des Monats"-Statue überreichen könnte. […]

STEFAN SCHIKORRA PER E-MAIL

Und die sollen wir jetzt für dich basteln, oder wie? Bei „Obergenial" hätten wir dir ja vielleicht noch helfen können.

SCHLAFMÜTZE

Mein linker Fuß schläft vorm Computer immer ein! Was soll ich tun?

TRISTAN SCHNUG PER E-MAIL

Setz dich halt mal woanders hin.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Tach! Ich lese eure Zeitschrift seit langem mit Genuss. Doch sollte man Herrn Möchtegern-Kolumbusnachfolger Bezold für seine Dummheit eigentlich schlagen! Hat er doch auf Seite 52 behauptet, dass die Spielwelt aus Söldner mit allen Klima -und Zeitzonen Sibirien entsprechen soll. Wie bitte? Das ist wahrscheinlich auch der Grund, dass es in Söldner eine Wüste gibt. Klar, ist ja auch schön warm und trocken dort. Es gibt in Sibirien genauso wenig Wüsten wie hetero-orientierte Klamotten in Bezolds Schrank. Ach, bevor ich es vergesse: Die Erde ist gar keine Scheibe, Bezzi! Ich hoffe wirklich, dass für dich jetzt keine Welt zusammenbricht, aber es ist so!

LARS BURKARD PER E-MAIL

Falls du glaubst, Sibirien sei bloß ein Skigebiet von Russland, liegst du falsch. Herr Bezold ist zwar hässlich und hat keinen Geschmack, aber damit kennt er sich ausnahmsweise aus. Mal abgesehen davon, dass besagter Satz auf Seite 54 steht und er nie von Zeitzonen gesprochen hat (Sibirien erstreckt sich übrigens über neun Stück), existieren dort in der Tat zahlreiche Klimazonen (Tundra, Taiga, Steppe etc.) und auch Wüsten: Das Land ist immerhin 13 Millionen Quadratkilometer groß! Neben Eis- und Stein- natürlich auch Sandwüsten. Tsugeer Els zum Beispiel. Woher du weißt, was Herr Bezold für Klamotten im Schrank hat, möchten wir lieber nicht wissen.

Ihr habt auf Seite 55 geschrieben, dass man zu Beginn des Spiels keinen CENT raushauen soll. Da die Version aber noch nicht die deutsche Version ist, wird es wohl nicht die Währung €/Cent sein, sondern Dollar/Pfund. Daraus folgt, dass es heißen müsste, dass man zu Beginn des Spiels kein PFUND ausgeben soll. Ich finde, man sollte Marc Brehme mal an einem Kurs in Sachen Geld in anderen Ländern teilnehmen lassen.

TIM JEGENHORST PER E-MAIL

Obwohl wir davon ausgehen, dass du diesen Schwachsinn eigentlich nicht ernst meinen kannst, hier noch mal ein Kurs in Sachen Dollar: Ein Dollar besteht aus 100 Cent. Pfund gibt es nur in England oder beim Metzger. Es stimmt aber, dass sich Brehme nicht mit Geld auskennt. Wieso auch? Er hat ja keins.

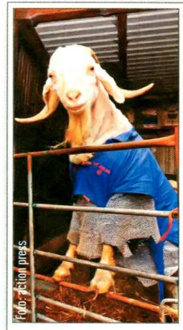
HABEN WILL 2

Ach ich hätte sonst auch gerne dasOber-Genial des Monats. [...] Schickt es mir oder lasst es bleiben.

CHRISTIAN HEERENS, DRAGE

Wir lassen es bleiben.

HABEN WILL 3



»Zeigen nach der Hochzeit ihr wahres Gesicht: Frauen.«

Tja, eigentlich gibt es nur einen Grund, warum ich den Motz-Soldaten haben möchte. Er erinnert mich an meine Frau. Leider hat sie vor unserer Hochzeit nicht so viel gemeckert. Aber jetzt ...

RONNY HELLMER, WAIBLINGEN

Das können wir verstehen. Bei uns war es ähnlich bei Herrn Bigge, nachdem der Arbeitsvertrag unterschrieben war. Und dir bringt das „Umdrehen, bücken!", das die Puppe von sich gibt, auch eindeutig mehr als uns.



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176-177 mit Hersteller-Hotlines.



SPERRMÜLL ABFUHR

Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE@PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!". Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

Presse-Edition-Koffer „Hitman: Contracts"
(edler Metallkoffer mit dem Spiel für die PlayStation 2 und einem Paar Lederhandschuhe)

Buch „Joysticks"
(die Geschichte des Freudenknüppels in Wort und Bild)

Flagge „Battlefield Vietnam"
(dafür würden Amerikaner töten: Stars and Stripes mit Battlefield-Logo)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Manuel Hoffmann, Bieringen (Maxi-CD „Mc Oliba - König der Stadt"), **Christoph Emmerich, Frankfurt am Main** (PC ACTION „Obergenial des Monats"), **Ronny Hellmer, Waiblingen** (Motz-Soldat „Blitzkrieg")






Codemasters

BLICKPUNKT



»Verwahrlost, nachdem ihn Scotty nicht hochbeamen wollte: James T. Kirk.«

Sind wir nicht alle ein bisschen Java?

HANDYSPIELE sind wie McDonald's: Jeder benutzt sie, aber keiner redet gerne darüber. PC ACTION bricht das Schweigen.

Wenn Kurt Cobain sich nicht erschossen hätte, sähe er heute so aus wie Markus Kassulke. Oder zumindest so ähnlich. Mit Rockstars hat der 29-Jährige aber nichts am Hut. Er ist Geschäftsführer der Handy Games GmbH, die in Giebelstadt bei Würzburg residiert. 25 Leute arbeiten inzwischen für das Unternehmen, das seit April 2000 putzige Handyspiele entwickelt. Kassulke verriet uns nicht nur, dass er am Firmenjubiläum sternhagelvoll war, sondern auch, warum Sie nicht nur telefonieren sollten.

Abgesehen davon, dass man sie auf dem Mobiltelefon spielen kann: Was ist das Besondere an Handyspielen?
In erster Linie der Umfang. Unsere größten Spiele benötigen gerade mal 90 Kilobyte an Daten. Wie früher beim C64 muss man da das Maximum aus einem Gerät herausholen, um überhaupt ein vernünftiges Spiel zu schaffen. Das spornt uns regelrecht an. Zudem ist jedes Gerät anders und wir entwickeln für alle Telefonplattformen gleichzeitig.

Was ist für dich als Entwickler künstlerisch anspruchsvoller: ein High-End-PC-Spiel wie *Doom 3* oder ein Handyspiel?
Ein Handyspiel natürlich! Statt immer größer und besser sein zu müssen, freue ich mich bei Handyspielen über jede kleine Neuerung.

Ich merke schon, du bist parteiisch. Was hältst du vom N-Gage?
Unsere Spiele laufen auf dem N-Gage. Ein reines N-Gage-Spiel interessiert mich aber nicht. Dafür wäre der Aufwand zu hoch und meiner Meinung nach sind Handyspieler auch nicht bereit, 40 Euro für ein Spiel zu bezahlen. Auch den Trend zu 3D empfinde ich als verfrüht. Ein Adventure wie *Monkey Island* wäre jedoch toll auf dem N-Gage.

Wie lange braucht ihr, bis ein Spiel fertig ist?
Das ist unterschiedlich. In der Regel zwischen zwei und sechs Monaten.

Gemessen an der Entwicklungszeit für *Duke Nukem Forever* ist das ja wirklich nichts. An welchem Spiel arbeitet ihr gerade?
An mehreren. Die nächste Veröffentlichung ist *Ancient Ruins*, ein Rollenspiel, das auf sechs Teile ausgelegt ist. Der Spieler muss Artefakte sammeln und seinen Charakter dabei ähnlich wie in *Diablo* weiterentwickeln. Dessen Werte lassen sich danach auch auf neue Figuren übertragen.

Ist es nicht langweilig, das Spiel mit einem aufgeputschten Über-Helden noch mal durchzuspielen?
Keineswegs. Die Monster-KI passt sich entsprechend an.

Das klingt für ein einfaches Handy-Spiel ja schon sehr komplex. Was kostet der Spaß?
Je nachdem, wo du es kaufst und für welches Handy: drei bis vier Euro.

Wie viele Exemplare eines Spiels könnt ihr verkaufen?
Dank der neuen Handygeneration mit farbigen Displays stieg im vergangenen Jahr die Nachfrage nach Java-Spielen enorm. Unsere erfolgreichsten Spiele haben sich rund 100.000 Mal verkauft. Aber dafür brauchst du schon richtig gute Kontakte zu den großen Netzbetreibern, zum Beispiel Vodafone. Da werden die Spiele einfach mit der Telefonrechnung bezahlt und wir bekommen einen Prozentsatz davon überwiesen. Wer die Spiele selbst vertreibt, hat nur Ärger und Arbeit am Hals. Das kostet viel Zeit.

Und die guten Kontakte habt ihr?
Zum Glück ja. Bereits zu Beginn hatten wir einen Vertrag mit Siemens. Unser ers-tes Spiel damals hieß *Stack Attack!*, ein Knobelspiel, in dem man Kisten sortiert. Seit damals haben wir etwa 25 Wap-Spiele und noch einmal so viele Java-Spiele programmiert. *Townsmen**[1] und *Frozen Front**[2] sind zurzeit am erfolgreichsten.

Wie komme ich an diese Spiele ran?
Entweder über Vodafone, T-Mobile, O2 und E-Plus oder über freie Portale wie Jamba.de oder Handy.de. Du schickst meist eine SMS an eine Nummer und bekommst das Spiel auf dein Handy geschickt. Bei Wap-Spielen lädst du dir kein Spiel herunter, sondern spielst es direkt auf unseren Servern – ähnlich wie bei einem HTML-Spiel im Internet. JOACHIM HESSE

Info: www.handy-games.com

* 1 Test in PC ACTION 6/2004; * 2 Test in PC ACTION 5/2004

Galaktisches Angebot

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön die Weltraumsimulation „X 2 – Die Bedrohung".



Kämpfen Sie gegen den Abschaum des Weltalls und gestalten Sie Ihr eigenes Universum. Die heißersehnte Fortsetzung des erfolgreichen *X – Beyond the Frontier* verwöhnt Fans anspruchsvoller Weltraum-Simulationen mit fantastischen Grafiken, einer bombastischen Surround-Soundkulisse sowie einer fast unüberschaubaren Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten in einem völlig freien Universum. Doch auch Gelegenheitspiloten sollten einen Blick riskieren: Neben dem gewohnt dynamischen Universum mit seinen unzähligen Karrieremöglichkeiten (u. a. Pirat, Söldner, Händler, Fabrikbesitzer...) setzen die deutschen Entwickler von EGOSOFT diesmal verstärkt auf starke Charaktere und eine spannende Storyline, welche auch Neulingen einen idealen Einstieg ins X-Universum bietet.

EGOSOFT DEEP SILVER

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

X 2 – Die Bedrohung (Art.-Nr. 002437)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA PR 10



So kannst du mitreden!

Wenn andere kopieren, verschweigen sie das. Wir geben es offen zu: Dieser Kasten war bereits im Messebericht von 2001. Das Schlimme: Nichts hat sich seit damals geändert! Um mit Spieleherstellern Englisch sprechen zu können, müssen Sie deren Sprache sprechen.

Aussage	Übersetzung	Bedeutung
Have you got a business card?	Haben Sie eine Visitenkarte?	Wenn sie nicht wichtig genug sind, rede ich nicht mit Ihnen.
Have you got an appointment?	Haben Sie einen Termin?	Wenn Sie keinen Termin haben, brauche ich mich nicht mit Ihnen zu unterhalten.
Please wait here. I'll go and find him for you.	Bitte warten Sie hier, ich versuche ihn für Sie zu finden.	Bitte warten Sie hier, ich mache jetzt Mittagspause.
Are you okay?	Geht es Ihnen gut?	Warum gehen Sie nicht endlich?
This will take the games community by storm	Das wird die Spielergemeinde im Sturm erobern.	Ein oder zwei Verrückte werden den Mist schon kaufen.
It will support all the features of the next graphic card generation.	Es wird alle Eigenschaften der nächsten Grafikkarten-Generation unterstützen.	Momentan sieht es noch scheiße aus, aber wir arbeiten daran.
The graphics are amazing	Die Grafik ist brillant.	Wäre die Grafik brillant, müsste ich es nicht erwähnen.
We will fix this problem till release	Wir werden das Problem bis zur Veröffentlichung beseitigen.	Bis zur Veröffentlichung können wir das Problem verdrängen.
We will release it, when it's done	Wir veröffentlichen es, wenn es fertig ist	Wir veröffentlichen es, wenn uns das Geld ausgeht.
We are redefining the game.	Wir definieren den Begriff Spiel neu.	Uns fällt nichts Neues mehr ein, deshalb kombinieren wir alte Spielelemente.
Do you want something to drink?	Möchten Sie etwas trinken?	Wollen Sie sich unsere Spiele nicht lieber schönsaufen?
Just drop us a line, we will contact you immediately	Schicken Sie uns eine E-Mail, wir melden uns dann unverzüglich bei Ihnen.	Leben Sie wohl.

AUF DVD
ÜBER 80 SPIELEVIDEOS

Meute heute

Alles neu macht der Mai. Was für die Natur stimmt, gilt auch bei der E3 IN LOS ANGELES. Hier plant die Branche das kommende Spielejahr. Wir waren für Sie vor Ort.



»Genau wie bei Heidi Klum: Alle wollen rein.«

Was wäre die Spiele-Industrie ohne Deutsche? Die Wahrheit ist: Ohne uns wäre der Rest der Welt total aufgeschmissen. Wir meinen dabei nicht die paar deutschen Entwickler, die auch international Erfolg haben. Nein, wir sprechen von dem deutschen Volk an sich. Denn wer sollte sonst in Shootern wie *Call of Duty: United Offensive* (vergleiche Seite 46) oder in Strategiespielen wie *D-Day* als Kanonenfutter herhalten? Selbst in *Rome: Total War* metzelt der Spieler bald mit seiner Armee zu Hunderten Germanen im Teutoburger Wald nieder. Davon durften wir uns unter anderem Mitte Mai in Los Angeles überzeugen. Dort strömten die Massen zum zehnten Mal in das Convention Center zur weltgrößten Messe für Computerspiele, der Electronic Entertainment Expo – kurz E3.

FREUEN SIE SICH BITTE JETZT

In drei großen Hallen und mehreren kleineren Präsentationsräumen zeigten Hersteller aus aller Welt laut den E3-Veranstaltern rund 1.000 neue Spiele. Immerhin ein Drittel davon für PC. Überraschungen gab es zwar nur wenige, die schlugen dafür heftiger ein als Mike Tyson auf seine Frauen. *F.E.A.R.* (Seite 52) von *No One Lives Forever*-Entwickler Monolith zum Beispiel. Nur einigen ausgewählten Besuchern präsentierte Chefdesigner David



JOACHIM HESSE

gibt seine linke Hand für ...

- **F.E.A.R.**, weil das Spiel gruseliger ist, als die Vorstellung, Marc Brehme in der Sauna zu treffen.
- **Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde**, denn endlich kann er die Bösen gewinnen lassen.
- **Brothers in Arms**, da er die rechte noch braucht, um auf die Schusstaste einzuhämmern.



HARALD FRÄNKEL

würde nie wieder Sex haben für ...

- **NHL 2005**, weil er nach der Serie seit Jahren süchtig ist. Und das ist gut so.
- **Sacred 2**, schließlich muss man im Leben Prioritäten setzen.
- **Call of Duty: United Offensive**, weil es einfach das bessere *Medal of Honor* ist und Gray Matter schon bei *Wolfenstein* Klasse bewies.



CHRISTIAN BIGGE

hört auf zu rauchen für ...

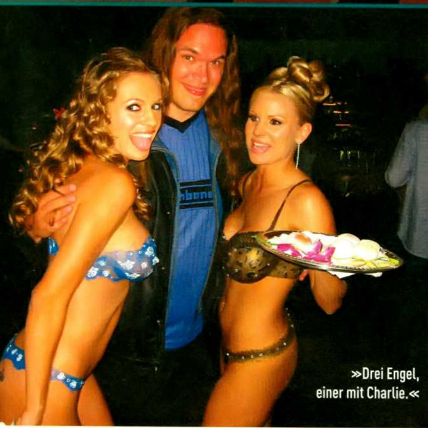
- **Half-Life 2**, weil's da bereits genug qualmt.
- **Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde**, weil mich *Panzers* daran erinnert hat, dass auch Strategie rocken kann.
- **Pro Evolution Soccer 4**, weil's einfach nicht sein darf, dass ich darauf verzichten soll.



RALPH WOLLNER

tanzt nackig für ...

- **Splinter Cell 3**, denn er glaubt in Sam Fisher einen Seelenverwandten gefunden zu haben.
- **Playboy Mansion**, da es für ihn nichts Schöneres gibt als pralle Argumente.
- **Tony Hawk's Underground 2**, weil Tony ihn bis heute noch anruft und nach Tipps fragt.



»Drei Engel, einer mit Charlie.«



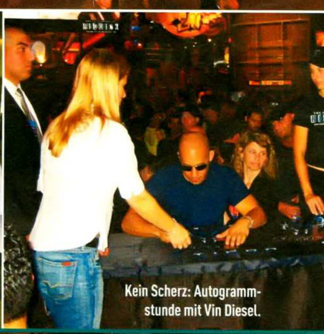
»Von Mikroben befallen: Hans' Eichel.«



»Ally McBeal hat ihre Schwestern mitgebracht.«



»Perfekt verkleidet: Roy Black.«



Kein Scherz: Autogrammstunde mit Vin Diesel.

Longo hinter verschlossenen Türen einen Level dieses Horror-Shooters: Nervenkitzel pur! Valve glänzte mit neuen Spielszenen von *Half-Life 2* (Seite 61). Als plötzlich Projektmanager Erik Johnson mit den Worten „Für alle, die uns immer nach dem Mehrspieler-Modus von *Half-Life 2* gefragt haben: Hier ist die Antwort!" den *Counter-Strike*-Level „Aztec" mit der neuen Grafik-Engine über die Leinwand flimmern ließ, klappten den Anwesenden die Kinnladen zu Boden: Damit hatte wirklich niemand gerechnet!

WIE SIEHT'S AUS?

Als Chef im Ring tat sich wie schon in den vergangenen Jahren Electronic Arts hervor – die Spiele, die bei EA durch die Qualitätskontrolle fallen, sind vermutlich für andere Hersteller immer noch absolute Top-Titel. Jedes einzelne Spiel, das der Branchenriese an seinem Stand zeigte, hinterließ einen hervorragenden Eindruck. Wir plauderten mit *Sims*-Erfinder Will Wright und beobachteten bei *Die Sims 2* (Seite 60), wie ein Seitensprung zu einer Schlägerei unter Frauen führte. Letzteres kennen wir sonst nur von Bezold und Bertits. Das *Herr der Ringe*-Strategieepos *Schlacht um Mittelerde* (Seite 64) sah fast noch besser aus als der Film und das im Hinterzimmer vorgestellte *Battlefield 2* (Seite





ANDREAS BERTITS

würde seinen linken Hoden opfern für ...

- **Dragon Age**, weil eine Kombination aus *Baldur's Gate*, *NWN* und *KOTOR* nur geil werden kann.
- **Dungeon Lords**, weil es *Gothic 2* mit etwas Glück vom Thron stoßen könnte.
- **Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde**, weil das Spiel so unglaublich genial aussieht.



BENJAMIN BEZOLD

würde seine Freundin eintauschen gegen ...

- **Battlefield 2**, weil der Online-Karrieremodus monatelangen Spaß verspricht.
- **Republic Commando**, weil er die Machtspielchen aus *Jedi Knight* satt hat.
- **Silent Hunter 3**, weil er damit endlich mal wieder so richtig abtauchen kann. *[Anm. d. Red.: Beze, du bist krank!]*



MARC BREHME

würde sein tägliches 3. Frühstück weglassen für ...

- **The Movies**, weil er dann endlich auch einmal die Hauptrolle spielen dürfte.
- **The Moment of Silence**, weil er dann seine Ruhe hätte und bis zum Mittagessen die Zeit vergessen würde.
- **Need for Speed: Underground 2**, weil er dann Bleifuß geben kann, ohne geblitzt zu werden.

Top 10 Action & Co

1. **Battlefield 2** – Digital Illusions CE, Frühjahr 2005
2. **Half-Life 2** – Valve, Oktober 2004
4. **Doom 3** – id Software, Sommer 2004
4. **F.E.A.R** – Monolith, November 2004
5. **Brothers in Arms** – Gearbox, Sommer 2004
6. **Star Wars: Republic Commando** – Lucas Arts, Herbst 2004
7. **Splinter Cell 3** – Ubisoft, 4. Quartal 2004
8. **Call of Duty: United Offensive** – Gray Matter, Herbst 2004
9. **Medal of Honor: Pacific Assault** – EA Los Angeles, 3. Quartal 2004
10. **S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl** – GSC Game World, 4. Quartal 2004

Top 10 Strategie & Co

1. **HdR: Schlacht um Mittelerde** – EA Los Angeles, 4. Quartal 2004
2. **Die Sims 2** – Maxis, September 2004
3. **Die Siedler: Das Erbe der Könige** – Blue Byte, Weihnachten 2004
4. **Warhammer 40.000: Dawn of War** – Relic Entertainment, 3. Quartal 2004
5. **Sid Meier's Pirates!** – Firaxis Games, 4. Quartal 2004
6. **Rome: Total War** – Creative Assembly, 3. Quartal 2004
7. **The Movies** – Lionhead, November 2004
8. **Empire Earth 2** – Mad Doc Software, Anfang 2005
9. **Armies of Exigo** – Black Hole Games, Ende 2004
10. **Knights of Honor** – Sunflowers, September 2004

Top 10 Der Rest

1. **Prince of Persia 2** – Ubisoft Montreal, 4. Quartal 2004
2. **Vampire - The Masquerade: Bloodlines** – Troika, Oktober 2004
3. **Knights of the Old Republic 2** – Obsidian Entertainment, Februar 2005
4. **Driver 3** – Reflections Interactive, 3. Quartal 2004
5. **Need for Speed: Underground 2** – EA Canada, Herbst 2004
6. **Tony Hawk's Underground 2** – Neversoft, 4. Quartal 2004
7. **World of Warcraft** – Blizzard, Ende 2004
8. **Dragon Age** – Bioware, Noch nicht bekannt
9. **Dungeon Siege 2** – Gas Powered Games, Sommer 2004
10. **Dungeon Lords** – Heuristic Park, Sommer 2004



»Endausscheidung: Hallenhalma-WM.«

»Können gut reiten: Cowgirls.«

»In die Breite gegangen: Prinzessin Leia.«

66) wird der nächste Mehrspieler-Kracher. Garantiert. Generell scheint die nächste Generation der Spiele grafisch deutlich realistischer auszufallen. Das könnte Pausenmilchverschütter fast schon unangenehm berühren. Wenn Sie etwa in *Medal of Honor: Pacific Assault* (Seite 12) verwundet am Boden liegen und Ihnen unvermittelt ein feindlicher Stiefelabsatz das Leben aus dem Gesicht tritt, ist das starker Tobak. Mit der *Unreal Engine 3*, die am Nvidia-Stand zu sehen war, steht sogar schon die übernächste Grafikgeneration in den Startlöchern. Die dort gezeigten Figuren haben mehr Polygone als Dagobert Duck Münzen im Geldspeicher. „Spiele damit kommen aber nicht vor 2006", verriet uns Art Director Shane Caudle von Entwickler Epic.

DEM HAB ICH'S GEZEIGT

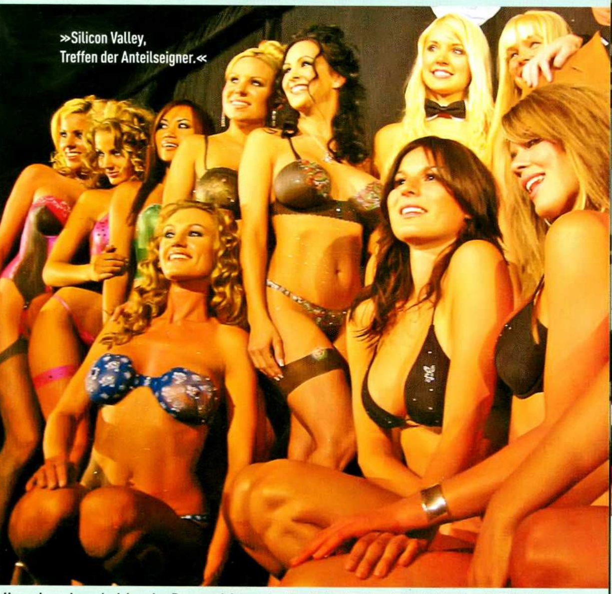
Obwohl bei plattformübergreifenden Titeln traditionell der PC die beste Grafik bietet, zeigten viele Hersteller Ihre Schätze nur als Konsolen-Version. Schön, dass zum Beispiel *Doom 3* (Seite 60) für Messebesucher endlich spielbar war: Aber warum nur auf der Xbox? Angeblich weil die Heimrechner-Version gerade fertig gestellt wird. Auf der Konsole waren Grafik und Spielgefühl zwar gut, jedoch keineswegs bahnbrechend. Auch den überragenden Taktik-Shooter *Brothers in*



Tausend Schönchen

Auf jeder Messe versuchen die Aussteller, mit wohlgeformten Frauen die Gunst der Betrachter auf ihre Produkte zu übertragen. PC ACTION verweigert sich dem Trend und beschäftigte sich ausschließlich mit den Damen. Wir verraten, wie Prominente die Personen kommentieren könnten.

PLATZ 1



»Silicon Valley, Treffen der Anteilseigner.«

„Normalerweise gebe ich meine Bunnys nicht aus der Hand, aber bei der vielen Kohle, die mir Ubisoft dafür bezahlt, mache ich eine Ausnahme. Bloß den Frauen links wollten die Geizkragen keine Garderobe bezahlen." Hugh Hefner, Playboy-Chef

PLATZ 2

„Jugendschutz ist wichtig, auch in Bezug auf das Frauenbild, das unsere Gesellschaft zeichnet. Ich befürworte daher die Balken, mit denen hier die sekundären Geschlechtsmerkmale verdeckt werden." Elke Monssen-Engberding, BPjM-Vorsitzende

PLATZ 3



„Das erinnert mich an die Live-Rollenspiele aus meiner Freizeit. Allerdings treffe ich dort meistens nur dicke Männer in Ritterrüstungen oder Mönchskutten. Die Kettenhemden wirken übrigens unecht." Andreas Bertits, Volontär

PLATZ 4

„Die Regierung muss sparen. Unsere amerikanischen Freunde machen es uns bei der Kleidung von Polizistinnen vor. Das können wir auch! Im Gegenzug erwarte ich von den Verbrechern, dass sie sich ihre Gesetzesverstöße sparen." Otto Schily, Innenminister

PLATZ 5



„Diese jungen, avantgardistischen Schmuckdesigner sind phänomenal. Dieser so genannte ‚Exhibitors Badge' wird durch zwei dünne Träger gehalten und lenkt dadurch nicht von der Schönheit der Augen ab." Paloma Picasso, Schmuckdesignerin.

PLATZ 6

„Mein Bruder und ich machen alles zusammen: Wir trainieren, wir boxen, wir werben im TV. Das Einzige, was uns noch fehlt, ist eine gemeinsame Freundin. Da wären Zwillinge ideal, die sehen sowieso gleich aus." Vitali Klitschko, Box-Weltmeister.

PLATZ 7



„Solche Frauen habe ich auch schon kennen gelernt. Leider fanden die mich nicht cool genug. Und die Frauen mit Rückgratverkrümmung im Altenheim aufzureißen, ist einfach nicht das Gleiche. Ich spreche da aus Erfahrung." Ahmet Iscitürk, Popstar.

PLATZ 8



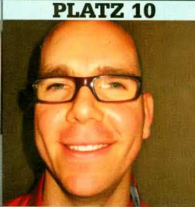
„Tut mir Leid, aber Frauen mit zotteligen Haaren kommen mir nicht ins Haus. Wer keinen Wert auf sein Äußeres legt, stinkt bestimmt auch und ist dumm wie Stroh. Da kann ich mich ja gleich mit dem Yeti unterhalten." Reinhold Messner, Bergsteiger.

PLATZ 9



„Es entsetzt mich immer wieder, diese jungen Dinger in meiner Praxis zu sehen, die sich jahrelang um eine ordentliche Vorsorgeuntersuchung gedrückt haben. Oft lassen sich Knoten in der Brust nicht mehr entfernen." Prof. Dr. Frank Erbguth, Chirurg.

PLATZ 10



„Ich finde Glatzen total männlich und die Brille ist ja echt scharf! Ist das nicht dieser Gordon Freeman? Ach der ist Chefentwickler von *F.E.A.R.* und heißt David Longo? Na hoffentlich ist der Nachname Programm!" Patrick Lindner, Volksmusikant.

Arms (Seite 50) präsentierte Gearbox-Chef Randy Pitchford mit dem Xbox-Pad in der Hand. Karsten Lehmann von dessen Publisher Ubisoft hat dafür eine pragmatische Erklärung: „Deutschland ist im Grunde der letzte vom PC dominierte Markt. In anderen Ländern liegen die Konsolen vorn." Das mag ja zutreffen, doch wir hätten trotzdem gerne die jeweils hübscheste Version der Spiele in Augenschein genommen.

TRAUMJOB: PLAYBOY

Der Höhepunkt für verklemmte Spieleredakteure fand indes ohnehin schon am Abend vor Messebeginn statt. Noch heute schließen wir Ubisoft in unsere Gebete ein, weil sich die Franzosen entschieden haben, ein Spiel namens *Playboy Mansion* entwickeln zu lassen. Vorgestellt wurde der *Sims*-Klon stilecht mit einer Pool-Party auf dem Anwesen des Playboy-Herausgebers Hugh Hefner – zusammen mit etwa 30 Playmates und Bunnys. Einige davon trugen tatsächlich nur ein wenig Farbe am Körper statt Klamotten. Überall! Wer am nächsten Tag mit verklärtem Blick über die Messestände irrte, stand zuvor garantiert auf der Gästeliste. Da konnte keines der 2.643 leicht bekleideten Messemädels mithalten. Ach ja, bevor wir es vergessen: Von *Duke Nukem Forever* (Seite 15) gab es keine Spur.

JOACHIM HESSE

Info: www.e3expo.com



VORSCHAU



»Blöde Spinnen: bauen ihr Netz immer am ungünstigsten Ort.«

Total verschossen

Wir lieben es. Mit schneller Action und Kinoflair bringt CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE Ihren Puls zum Rasen.

Ego-Shooter | Verschanzt im Schützengraben schmiegen Sie sich an Ihre Kameraden, während um Sie herum Granaten explodieren. Dann folgt der Marschbefehl. So ähnlich erlebten Sie den virtuellen Zweiten Weltkrieg schon in *Call of Duty*. Wer auf den Nervenkitzel stand, wird sich auf die Erweiterung *United Offensive* freuen. Die zehn neuen Missionen, die sich über drei Kampagnen erstrecken, werden dieses Mal von den Gray Matter Studios (*RtCW*) programmiert. Sie übernehmen das Kommando über neue Helden, begegnen aber auch alten Bekannten aus dem Hauptspiel. Die Einsätze sind gewohnt spannend und kinoreif inszeniert. Beispielsweise befinden Sie sich an Bord eines B-17-Bombers und holen am Geschützstand feindliche Flieger vom Himmel. Die ohnehin schon sehr gute Grafik soll zum Beispiel durch Partikel- und Wettereffekte weiter verbessert werden. Auch auf die neuen Waffen wie einen Flammenwerfer sind wir heiß. Fans von Mehrspieler-Partien kommen dank der Modi Capture the Flag, Tank Battle und Domination auf ihre Kosten. Ende des Jahres geht's los.

ANDREAS BERTITS

Info: www.callofduty.com



BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS HAT WÜRMER ...



»Französischkurs: mündliche Prüfung.«

Krieg den Parasiten!

Kürzlich regte ich mich mal wieder tierisch auf. Kommt vor. Dabei sah's zunächst nach einem schönen Abend aus. Meine Frau glotzte *Charmed*, also hockte ich mich gemütlich vor den PC – E-Mails checken. DSL brummt an, schnell auf „Senden/Empfangen" geklickt. Wow! 82 ungelesene Mails. Dabei bin ich mir eigentlich sicher, keine Affäre zu haben. Aber ich bin halt gefragt, beliebt, ein Draufgänger. Und die Mädels wissen das. Ich wuchs für einige Zehntelsekunden um ein paar Zentimeter. Dann die Ernüchterung beim Blick auf die Betreffzeilen. Die lauteten so herrlich verräterisch „Hallo", „Dein Passwort" oder „Ich bin geil!". Selbstverständlich hing jeder dieser beschissenen E-Mails eine kleine Datei an. Würmer, Viren, Dreck! Das wird immer schlimmer, oder? Mein armer PC. Haben diese Seuchen-Brüder nichts anderes zu tun, als unschuldige Knechte zu quälen? Jemand, der sich nicht mit dem Scheiß auskennt, klickt garantiert mal aus Versehen so eine Datei an und – Zong – der Parasit nistet im Rechner. Lässt den Rechenknecht herunterfahren, installiert irgendwelchen Müll oder liest sogar Passwörter aus. Durch das Adressbuch verbreitet sich das Ding dann automatisch. Eine solche Fortpflanzungsrate haben nicht mal Karnickel auf Viagra. Zum Glück filtern neue Virenscanner den schädlichen Inhalt heraus. Trotzdem möchte ich solche Sasser-Knaben mal gern selbst in die Finger bekommen. Wie wär's, wenn man die ihrerseits mit Würmern traktiert. Mit Bandwürmern übelster Sorte. Also etwa dem Echinococcus multilocularis (lat. für Fuchsbandwurm). Das Ding zersetzt die Leber, Prost! Oder man hängt Mail-Verpester an ihrem eigenen Wurm auf. Die Krönung ist ja, wenn die Typen behaupten, sie würden das nur aus reiner Nächstenliebe tun, um Sicherheitslücken in Windows aufzudecken. Nee, ist klar. Vorsicht Freunde, irgendjemand wird eure Sicherheitslücken auch mal aufdecken. Und dann geht's euch im günstigsten Fall nur ans Geld. Bis dahin lege ich mir mal wieder eine neue E-Mail-Adresse zu. Die ist dann wieder für ein paar Wochen sauber.



Schussfahrt

Ballernd heizen Sie in GTA: SAN ANDREAS erneut durch die USA.



»Fotosafari: falsche Canon.«

Action | Fast ganz Kalifornien klappern Sie in *Grand Theft Auto: San Andreas* ab. Anfang der 90er-Jahre kehren Sie als Schwarzer in Ihre Heimat zurück, die sich mittlerweile in ein Krisengebiet voller Gangster verwandelt hat. Das im Vergleich zu *GTA Vice City* etwa sechsmal größere Spielgebiet umfasst die Städte Los Angeles, San Francisco und Las Vegas, die durch Highways miteinander verbunden sind. Nahrung und Fitness sollen im Spiel ebenfalls eine Rolle spielen. Ab wann Sie auf dem PC durch die USA kacheln dürfen, steht noch in den Sternen. ANDREAS BERTITS
Info: www.rockstargames.com

Bitte recht feindlich!

In DRAGON AGE ärgern Sie sich mit Feinden und Freunden rum.



»Martin Kesici bei der Musterung: „Jetzt husten!"«

Rollenspiel | Als Mischung aus *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* und *Knights of the Old Republic* bezeichnet Bioware sein neuestes Werk *Dragon Age*. In zwei separaten Kampagnen erkunden Sie alleine oder im Mehrspieler-Modus die Fantasy-Welt und befreien das Reich vom Bösen. In der Einzelspielerkampagne unterstützen Sie dabei lediglich Nichtspielercharaktere, die sich Ihnen anschließen und eine eigene Persönlichkeit besitzen. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest. ANDREAS BERTITS
Info: www.bioware.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – (1)
HALF-LIFE 2
Valve Software, 3. Quartal 2004

2 – (2)
DOOM 3
id Software, Sommer 2004



3 – (3)
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World, September 2004

4 Λ (15)
DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE
Blue Byte, 4.Quartal 2004

5 Λ (NEU)
GOTHIC 3
Piranha Bytes, 2005



6 Λ (7)
WORLD OF WARCRAFT
Blizzard Entertainment, 4. Quartal 2004





7 V (6)
DIE SIMS 2
Maxis, 17. September 2004

8 Λ (9)
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Electronic Arts, September 2004



9 V (4)
HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE
EA LA, 4.Quartal 2004

10 Λ (11)
JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
Novalogic, Sommer 2004

Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel
11	Λ	(NEU)	**FUSSBALLMANAGER 2005** EA Sports, 4. Quartal 2004
12	–	(12)	**DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666
13	Λ	(NEU)	**DUNGEON LORDS** Heuristic Park, 3. Quartal 2004
14	Λ	(19)	**SID MEIER'S PIRATES** Firaxis, 4. Quartal 2004
15	Λ	(20)	**VAMPIRE - THE MASQUERADE: BLOODLINES** Troika/Activision, 4. Quartal 2004
16	Λ	(NEU)	**SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER** Phenomic, Juni 2004
17	Λ	(NEU)	**GHOST RECON 2** Red Storm, 4. Quartal 2004
18	V	(13)	**DRIVER 3** Reflections Interactive, September 2004
19	Λ	(NEU)	**EARTH 2160** Reality Pump, 4. Quartal 2004
20	Λ	(NEU)	**THE MOVIES** Lionhead Studios 4. Quartal 2004



DU HAST GEWONNEN!

Heike Braunert, Primasens
erhält ein Spiel







PORT ROYALE 2

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 44" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 44 Half-Life 2) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder [illegible]*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 651****
Schweiz: 0901 210 212*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
**0,70 sfr/SMS ***0,60 €/SMS
****0,41 €/min *****0,50 sfr/min

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Klonensweert!

»Heute auf der Speisekarte: Rotarschfilet.«

TOP TEN • PLATZ 10 •

Für Männer ist es dumm, ein eineiiger Zwilling zu sein. Klone haben damit weniger Probleme. So einen spielen Sie in REPUBLIC COMMANDO und machen dabei reichlich Gebrauch von Ihrem Ballermann.

Genau wie bei der Bundesagentur für Arbeit sind Sie im neuen Shooter von Lucas Arts auch nur eine Nummer. Als Genosse 3A befehligen Sie im *Star Wars*-Universium eine vierköpfige Infanterie-Spezialeinheit der alten Republik, deren Einsätze zeitlich zwischen den Geschehnissen von *Episode 2* und *3* stattfinden. In alten und neuen Spielwelten wie dem Planeten Geonosis, einem Kampfschiff der Republik, im Dschungel und drei Städten der Wookiee-Heimat Kashyyyk treten Sie gegen Kampfdroiden, Droidikas, geonosische Dronen und trandoshanische Söldner an. Am Ende stehen Sie den gefährlichen Leibwächtern von General Grievous gegenüber. Der Führer der Separatisten-Armee spielt zwar als Bösewicht in *Episode 3* eine wichtige Rolle, ist aber nicht der größte Gegner im Spiel. „Das ist wahrscheinlich der verbesserte Spinnendroide", klärte uns Chris Williams auf der E3 auf, als wir den Titel anspielten. So düster wie die Grafik, so abwechslungsreich geht es bei den Missionen zur Sache. Sie befreien Geiseln, infiltrieren Gebäude, sabotieren Einrichtungen oder führen Blitzangriffe aus. Insgesamt stehen zwölf Waffen zur Verfügung, standardmäßig geht's mit dem DC-17m-Lasergewehr zur Sache. Das lässt sich blitzschnell zum Scharfschützengewehr oder Raketenwerfer umbauen.

BRÜLL NICHT SO!

In 14 Levels befehligen Sie Ihren Trupp durch drei Kampagnen, in denen Sie Ihren Klonkriegern situationsabhängig Aufgaben zuweisen. Das geschieht über ein neu entwickeltes „Smart Squad"-Kommando-System. Wenn Sie irgendwo einen Scharfschützen einsetzen können, leuchtet ein entsprechendes Hologramm an dieser Stelle auf. Müssen Sie eine Wand aus dem Weg räumen, schicken Sie den Mann fürs Grobe voran. Ihre Gruppe sichert automatisch Türen, gibt Feuerschutz oder legt Bomben. Wenn's Ihnen besser passt, machen Sie sich einfach selbst die Hände schmutzig. Faule Naturen grölen Kommandos wie „Angreifen", „Folgen" und „Aufspüren und Vernichten". Die Kombination aus Befehlen und KI-Aktionen lässt das Spiel sehr dynamisch wirken und funktioniert bereits erstaunlich gut. Mit dem Befehl „Folgen" bleiben Teammitglieder zwar immer in unserer Nähe, suchen aber bei Feindkontakt selbstständig Deckung und beginnen zu ballern. Damit auch nach erfolgreicher Einzelspielerkampagne keine Langeweile aufkommt, spendiert Lucas Arts einen Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler. MARC BREHME



AUF DVD

VIDEO

REPUBLIC COMMANDO

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Lucas Arts
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	Herbst 2004
VERGLEICHBAR:	Raven Shield, Halo
INTERNET:	www.lucasarts.com/games

KOMMENTAR



MARC BREHME

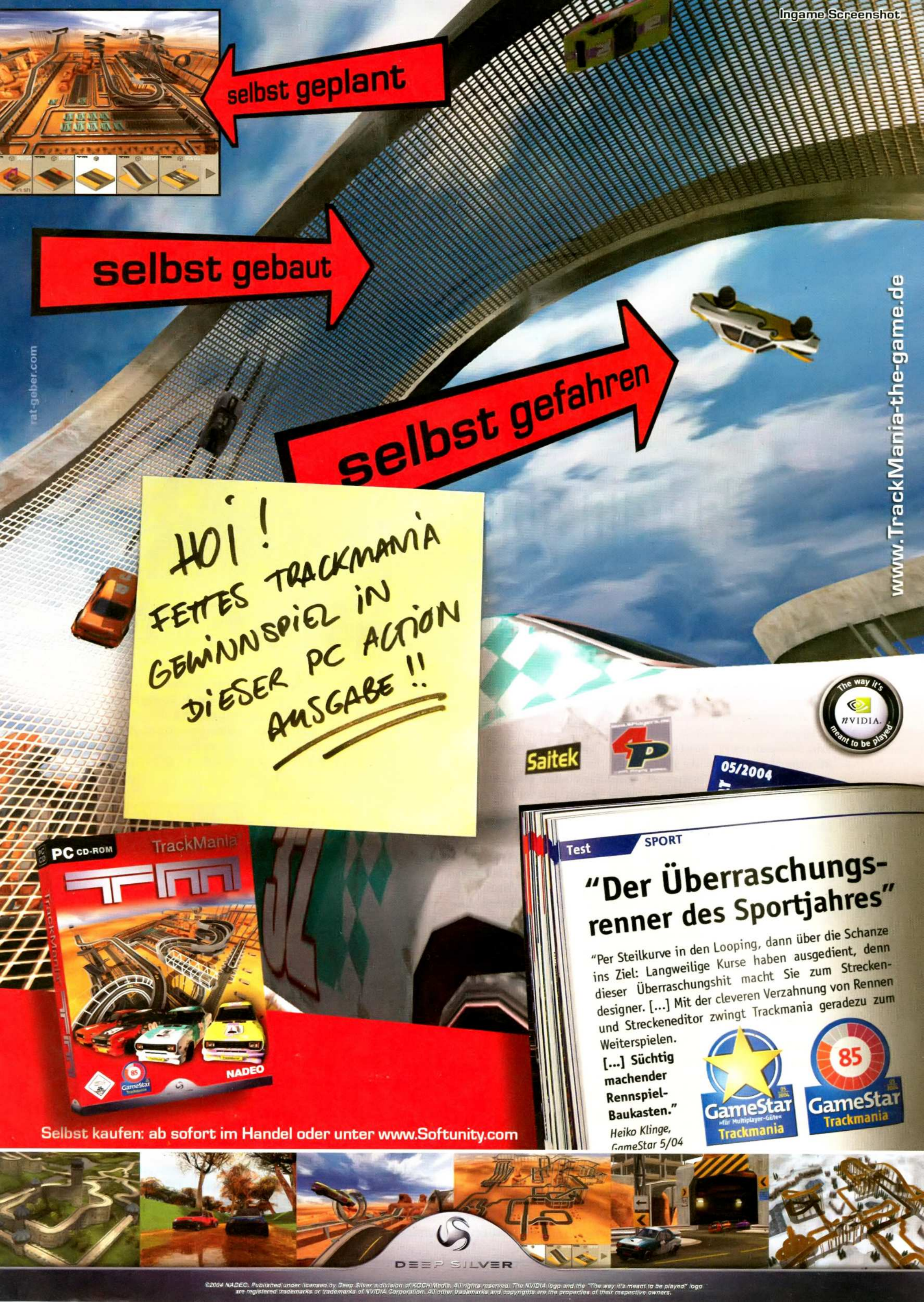
Obwohl bei *Republic Commando* „nur" eine aufgebohrte *Unreal*-Engine ihren Dienst tut, glänzt der Titel mit geschmeidigen Animationen und etlichen Spezialeffekten. Das Spielprinzip? Also, mir hat's schon immer gefallen, andere Leute rumzukommandieren. Und dann noch dieses hervorragende *Star Wars*-Flair! Am liebsten hätte ich mich sofort in den Dienst der Republik gestellt.



»Gefallen: Kastanienkopf.«



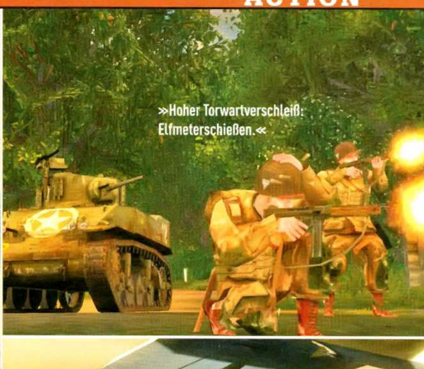
»Selbstversuch von Biene Maja beweist: Crack macht aggressiv.«

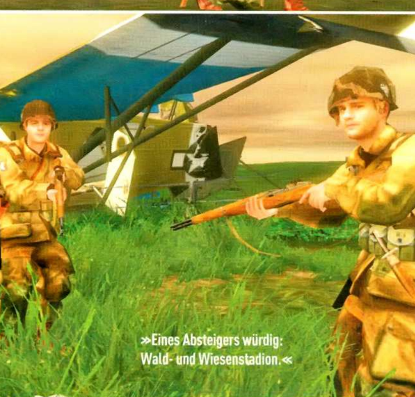

Ingame Screenshot
selbst geplant
selbst gebaut
selbst gefahren
www.TrackMania-the-game.de
HOI!
FETTES TRACKMANIA GEWINNSPIEL IN DIESER PC ACTION AUSGABE!!
Saitek
The way it's meant to be played
NVIDIA.
05/2004
Test
SPORT
"Der Überraschungs-renner des Sportjahres"
"Per Steilkurve in den Looping, dann über die Schanze ins Ziel: Langweilige Kurse haben ausgedient, denn dieser Überraschungshit macht Sie zum Strecken-designer. […] Mit der cleveren Verzahnung von Rennen und Streckeneditor zwingt Trackmania geradezu zum Weiterspielen.
[…] Süchtig machender Rennspiel-Baukasten."
Heiko Klinge, GameStar 5/04
GameStar »für Multiplayer-Güte« Trackmania
85
GameStar Trackmania
PC CD-ROM
TrackMania
TM
NADEO
Selbst kaufen: ab sofort im Handel oder unter www.Softunity.com
DEEP SILVER
©2004 NADEO. Published under licensed by Deep Silver a division of KOCH Media. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners.

AUF DVD
VIDEO



»Personalmangel: 1. FC Bagdad.«


»Hoher Torwartverschleiß: Elfmeterschießen.«


»Eines Absteigers würdig: Wald- und Wiesenstadion.«

Parteiprogramm

In BROTHERS IN ARMS zeigen Sie aufseiten der Amis den Deutschen ihre Grenzen auf. Ihre Kameraden im Schützengraben wählen Sie selbst.

Dienstag, 6. Juni 1944. Der Himmel über Westfrankreich wimmelt von Flugzeugen. In einem davon hocken dicht gedrängt 20 amerikanische Elite-Fallschirmjäger. Sie, Sergeant Matt Baker, haben das Kommando. Nur noch ein paar Minuten bis zum Absprung. Plötzlich reißt ein Flugabwehrgeschütz der Deutschen ein Loch in die Kabinenwand. Sie müssen raus. Schnell. Gemeinsam mit Ihren Mannen stürzen Sie auf das europäische Festland zu und ziehen wenig später die Reißleine. Die Landung in der Normandie hat begonnen.

MACH GEMEINSAME SACHE!

Was uns Ubisoft im Rahmen der E3 präsentierte, ist mehr als bloß ein weiterer Weltkriegs-Shooter. Das hat fast schon was von Geschichtsunterricht. Entwickler Gearbox, unter anderem verantwortlich für *Half-Life* und *Counter-Strike*, lässt Sie mit *Brothers in Arms* die ersten acht Tage des D-Days erleben und erleiden. Nach dem unplanmäßigen Absprung werden Ihre Kameraden hinter den feindlichen Linien in alle Windrichtungen verstreut. Ihr erster Job: Machen Sie Ihre Jungs ausfindig. Denn in diesem Spiel sind Sie alleine aufgeschmissen. Auch wenn Sie meistens wie in einem Ego-Shooter herumballern, müssen Sie mit taktischem Geschick vorgehen. Ihre Gegner tun das nämlich auch. Also kreisen Sie mit Mini-Trupps Pixelgegner ein, sichern Lagerplätze und erteilen knappe Anweisungen. Wenn's mal knifflig wird, drücken Sie die Pause-Taste und blenden eine strategische Karte ein. Zu kompliziert? Nein, viel einfacher und actionlastiger als etwa bei *Hidden & Dangerous 2*. Für sämtliche Befehle werden nur wenige Tastaturkommandos benötigt.

GAR NICHT BLÖD

Jeder Ihrer 20 Untergebenen verfügt über ein Persönlichkeitsprofil. Da gibt's Draufgänger, Angsthasen, Nörgler und Besserwisser. Schwierig, die alle unter einen Hut zu kriegen. Das ist aber Ihr Job, sonst kommen Sie nie zurück zum Heeres-Hauptquartier. Zum Glück stattete Gearbox Ihre Kameraden auch mit Hirn aus. Wollen Sie etwa ein Munitionslager stürmen, so nutzen Ihre Leute automatisch Hecken, Fässer und Gräben als Deckung und kriechen, rennen und klettern herum. Je nach Gefechtssituation. Alles im Spiel ist auf Super-Realismus getrimmt. Anhand von historischen Fotos rekonstruierte man zahlreiche Gebäude. Im Zusammenspiel mit den irren Wetter- und Partikeleffekten wirkt die Normandie dadurch sehr natürlich, fast wie gemalt.

VOLLES PFUND!

Für die intensive Atmosphäre von *Brothers in Arms* sorgt aber besonders die packende Geschichte der Einzelspieler-Kampagne, die sich in 21 Missionen unterteilt. Mit der Zeit wachsen Ihnen Ihre Jungs so richtig ans Herz. Das Bedürfnis, die Kameraden heil durchzubringen, kommt fast einem inneren Zwang gleich. Zwölf zusätzliche Mehrspieler-Levels beinhalten jede Menge Mini-Aufgaben und verheißen Langzeitmotivation. Ab November setzen Sie Matt Bakers Pixelleben aufs Spiel.

CHRISTIAN BIGGE

BROTHERS IN ARMS

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Gearbox Software/Ubisoft
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	November 2004
VERGLEICHBAR:	First to Fight, Hidden & Dangerous 2
INTERNET:	www.brothersinarmsgame.com

KOMMENTAR


CHRISTIAN BIGGE

Unzweifelhaft weckten die Verkaufserfolge von *Medal of Honor* und *Call of Duty* die Gier in den Marketing-Strategen der Spielebranche. Kaum verwunderlich, dass so mancher Zocker angesichts der Flut angekündigter Zweiter-Weltkriegs-Shooter bereits entnervt abwinkt. Ich tu's nicht. Weil fast alle neuen Titel etwas Besonderes bieten. Erst recht *Brothers in Arms*, das mir dank Storymissionen, KI-Gelübden und ausgeprägtem Team-Aspekt Lust auf mehr macht.

GANZ MANHATTAN IST DEIN NETZ.

SPIDER-MAN 2 THE GAME™

Erhältlich auf allen Plattformen
ab dem 08.07.2004
www.activision.com/spider-man









GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2



















activision.com



Zitterparty

- Von den *NOLF*-Machern
- Neu entwickelte Grafik-Engine
- Ragdoll-Effekte
- Bullet-Time-Modus
- Filmreife Charaktere
- Ziemlich blutig
- Mischung aus Realität und Fiktion

»Mächtig im Kommen: V.i.e.r.«

Bei F.E.A.R. haben Sie die Hosen gestrichen voll. Denn eine einfache Geiselbefreiungsmission entpuppt sich als blutrünstiges Katz-und-Maus-Spiel mit furchteinflößenden Gegenspielern.

Puh, das wird knapp! Nur noch fünf Minuten, dann wollen uns die Jungs von Monolith hinter verschlossenen Türen mit *F.E.A.R.* einen der E3-Höhepunkte zeigen. Hoffentlich verspäten wir uns nicht. Denn im Messegetümmel bleibt Mann schnell hängen. Überall lauern diese scharfen Blondinen. Aber heute bleiben wir standhaft. Die Spannung auf den neuen Titel der *NOLF*-Macher ist einfach zu groß. Da ist es! Art Director David Longo und Entwicklungsleiter Chris Hewett nehmen uns mit einem typisch amerikanischen „Hi!" in Empfang und legen sofort los. Während der Demo-Level lädt, erklärt Chris den Spieletitel. „F.E.A.R. ist die Abkürzung für First Encounter Assault and Recon. Dahinter verbirgt sich eine amerikanische Spezialeinheit." Und für diese riskieren Sie – wer hätte etwas anderes gedacht? – Ihr Pixelleben. Wenigstens sind Sie nicht allein. Es begleitet Sie eine Hand voll bestens trainierter Kämpfer. Der Bildschirm wird schwarz. Es geht los!

LITHTECH ADE

Eine UH-60 Black Hawk. Unten zieht die Skyline einer amerikanischen Metropole vorbei. „Du musst der Neue sein. Angeblich ein richtiger Motherfucker. Ich hoffe, es stimmt." Was für eine Begrüßung für den Spieler! Bei den netten Worten, die uns unser Vorgesetzter Rowdy Betters an den Kopf donnert, fühlen wir uns doch gleich wie daheim in der PC-ACTION-Redaktion. Im nächsten Satz erläutert Rowdy das Missionsziel. Schwer bewaffnete Soldaten sind ins Hauptquartier der Armachem Technology Corporation eingedrungen und haben Geiseln genommen. Forderungen?



»Nicht nur zum Saufen da: Korn.«


»Haben sich doch fortgepflanzt: Brehme und Bezold.«

Fehlanzeige. Ein erster Befreiungsversuch ist fehlgeschlagen. Zumindest vermutet man das, da der Kontakt zu dem Delta-Force-Kommando abgebrochen ist. Deshalb sollen Sie und Ihr Team herausfinden, was in dem Hochhaus los ist. Gesagt, getan. Elegant seilen Sie sich aufs Dach ab. Jetzt geht's los! Aber zuerst müssen wir unseren Kiefer wieder hochklappen. Denn *F.E.A.R.* sieht in Bewegung einfach nur geil aus. Ja, auch wir hätten das von einem Monolith-Titel nicht erwartet. Aber die Schöpfer von Cate Archer haben sich doch tatsächlich von der alten Lithtech-Technik verabschiedet und eine nagelneue Grafik-Engine auf die Beine gestellt. Wir bekommen nicht nur beeindruckende Rauch- und Partikeleffekte zu Gesicht, sondern auch wahnsinnig detaillierte Gesichter der Spielcharaktere. Das aber nur am Rande.

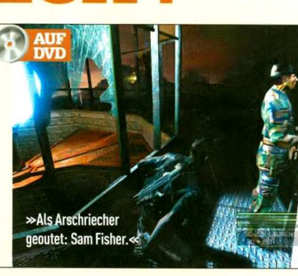
LIES MICH!

SPLINTER CELL 3

AUF DVD

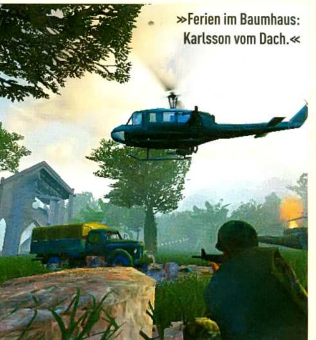
Action | Ubisoft gönnt Sam Fisher keine Pause. Pünktlich zu Weihnachten soll der Superagent zum dritten Mal über die PC-Monitore schleichen, um in Nordkorea den Dritten Weltkrieg zu verhindern. Neben neuen Spezialbewegungen, erweiterten Ragdoll-Effekten und einem nichtlinearen Leveldesign dürfen Sie sich auf einen verbesserten kooperativen Mehrspieler-Modus freuen. (BB)

Info: www.splintercell3.com


»Als Arschriecher geoutet: Sam Fisher.«

MEN OF VALOR

AUF DVD


»Ferien im Baumhaus: Karlsson vom Dach.«

Ego-Shooter | 2015 (*Medal of Honor: Allied Assault*) schickt Sie kommenden Oktober in die grüne Hölle. Mit einem Pixeltrupp Marines befreien Sie Kriegsgefangene, retten abgeschossene Piloten und sabotieren Einrichtungen des Vietcong. Dabei dürfen Sie nicht nur Artillerie anfordern, sondern sich auch hinter das MG eines Huey klemmen oder den Gegner mit dem Patrouillenboot nass machen. (BB)

Info: www.vugames.com

DUNGEON SIEGE 2

AUF DVD

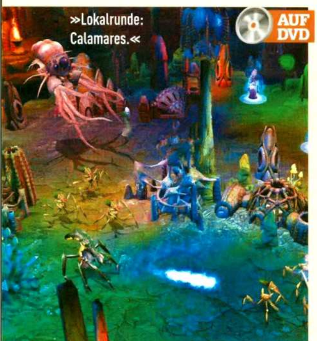
Action-Rollenspiel | Chris Taylor, Chef von Gaspowerd Games, zeigte uns auf der E3 nicht nur die abgedrehtesten Monster in *Dungeon Siege 2*, sondern ließ verlauten, dass in der Fortsetzung deutlich mehr Wert auf Action statt Strategie gelegt wird. Deshalb reduzierte man die Laufwege in der Fantasy-Welt auf ein Minimum. Rätsel sollen noch enger als im Vorgänger mit der Story verknüpft sein. Termin: November 2004. (BB)

Info: www.gaspowered.com/ds2


»Vor Wut rot angelaufen: Hummer Simpson.«

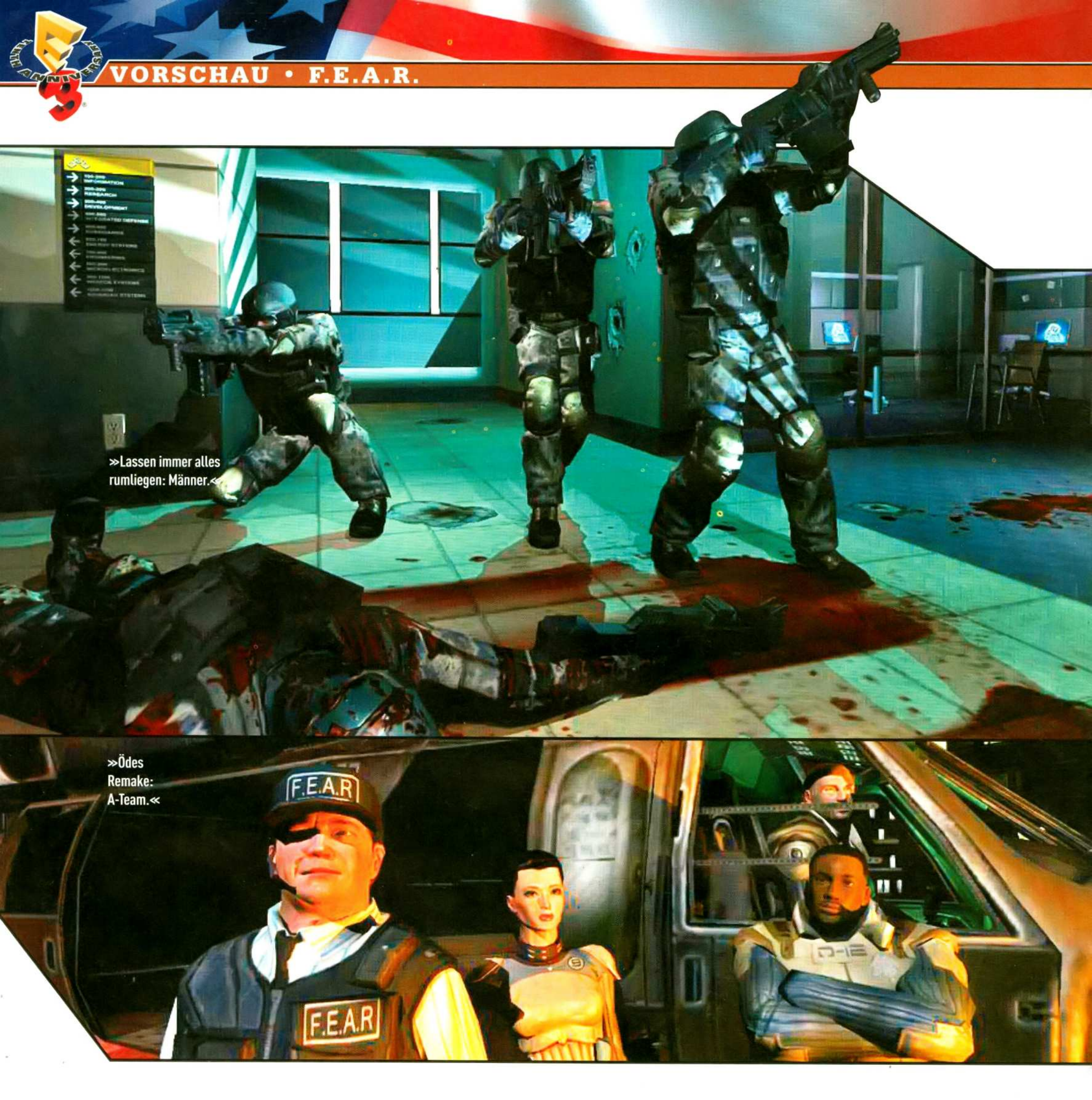
ARMIES OF EXIGO

AUF DVD


»Lokalrunde: Calamares.«

Echtzeit-Strategie | In Black Hole Games' *Armies of Exigo* geht es im wahrsten Sinne des Wortes drunter und drüber. Fiesen Monstern rücken Sie nicht nur auf der Oberwelt, sondern gleichzeitig auch unter der Erde auf den Pelz. So wandern Sie durch Höhlen zur feindlichen Festung, buddeln sich nach oben und überraschen den Gegner. Ende des Jahres greifen Sie zu Schwert und Schaufel und sollen *Warcraft 3* vergessen. (AB)

Info: www.electronic-arts.de



»Lassen immer alles rumliegen: Männer.«

»Ödes Remake: A-Team.«

GEH'S LANGSAM AN

Ohne zu wissen, was in dem Wolkenkratzer wirklich abgeht, pirschen Sie sich voran. Ihre Kollegen beachten Sie nicht weiter, denn Befehle dürfen Sie in *F.E.A.R.* nicht geben. Nach ein paar Metern greifen Sie endlich zum Ballermann. Ein paar Typen, in Tarnklamotten und mit Nachtsichtgeräten ausgestattet, versperren Ihnen den Weg. „Schick sie in die Hölle!", ertönt es aus den Lautsprechern und prompt wird das Feuer eröffnet. Der Putz fällt physikalisch korrekt von der Decke, Pixelblut füllt die Einschusslöcher. Einige der Gegner scheinen sich zurückzuziehen, schießen aber beim Weglaufen weiter. Andere rennen auf Sie zu und suchen den Nahkampf. Plötzlich verzerrt sich der Bildschirm und alles läuft in Zeitlupe ab. Monolith hat *F.E.A.R.* doch tatsächlich den so genannten Bullet-Time-Modus aus *Max Payne 2* spendiert. Mit einem Klick auf die rechte Maustaste tritt Ihr Digi-Soldat in bester *Matrix*-Manier einen Feind in die Weichteile. Der nächste Gegner wird plötzlich unsichtbar. Was zum Henker geht hier vor? Die Situation wird von Moment zu Moment unheimlicher. Überall in den Gängen liegen grausam entstellte Typen herum. Auf Geiseln scheint hier niemand Wert zu legen. Plötzlich entdecken Sie in einer Ecke die Silhouette eines Mädchens. Im nächsten Moment ist die Göre verschwunden.

NERVENPROBE

Die Spannung steigt ins Unermessliche, der Herzschlag Ihres Charakters beginnt hörbar zu rasen, als Rowdy Betters ins Mikro flüstert: „Aufpassen, ich glaube, du bekommst Gesellschaft!" Sie drehen sich um und bemerken, dass ein Aufzug in Ihre Etage unterwegs ist. Mit dem Gewehr im Anschlag erwarten Sie einen ungebetenen Gast. „Ding!" Die Türen öffnen sich, eine Pixelleiche fällt heraus. „Jesus, was für ein Massaker", schallt es aus den Boxen. Neugierig, wie Sie sind, betreten Sie den Fahrstuhl. Das Licht beginnt zu flackern, sogar die Anzeigen des HUDs spielen verrückt. Als Sie unten ankommen, werden Sie bereits erwartet. Kaum erblicken Sie ein paar Bösewichte, sacken Sie bewusstlos zu Boden. Was folgt, ist eine Zwischensequenz, die das Blut in den Adern gefrieren lässt. Die Regierung hat eine dritte Spezialeinheit ins Armachem-Gebäude geschickt. Aus der Per-

Zum Fürchten!

Bis *F.E.A.R.* Ihnen den Hintern auf Grundeis schickt, dauert es noch gut ein Jahr. Aber keine Sorge. Wir verraten Ihnen, wie Sie sich schon vorher den ultimativen Adrenalinkick holen können. Wir haben drei Horrorfilme ausfindig gemacht, die ähnlich wie *F.E.A.R.* funktionieren. Also die Spannung durch einfache, gruselige Effekte von null bis ins Unermessliche steigern.



POLTERGEIST

Tobe Hoopers Streifen von 1982 zielt auf die Urängste der Menschen. Eines Nachts nimmt die kleine Carol Anne durch das Rauschen im Fernseher Kontakt mit übersinnlichen Kräften auf und wird in die Glotze hineingezogen. Die Eltern sind ratlos und holen einen Spezialisten, der dem Spuk ein Ende bereiten soll. Dieser findet heraus, dass die ganze Siedlung auf einem Friedhof errichtet wurde. Subtil!



RING

Dass die Japaner nicht nur schlechte Horrorfilmchen der Sorte *Godzilla*, sondern auch erstklassige Schocker auf die Leinwand bringen, bewies Hideo Nakata 1998 mit *Ring*. Hier dreht sich alles um ein verfluchtes Video. Hat man dieses angeschaut, klingelt das Telefon und man hat noch genau eine Woche zu leben. Die Reporterin Asakawa versucht, das Geheimnis um das Band zu lüften, und gerät selbst in Lebensgefahr. Albtraumgarantie!



THE BLAIR WITCH PROJECT

Mit dieser Pseudo-Dokumentation gelang den Regie-Debütanten Myrick und Sanchez 1998 der Durchbruch. Mit einfachsten filmischen Mitteln erzählt *The Blair Witch Project* die Geschichte dreier Studenten, die eine Reportage über die Hexe von Blair drehen wollen. Sonderbare Geräusche und Hirngespinste treiben nicht nur die Protagonisten, sondern auch den Zuschauer beinahe in den Wahnsinn. Und das, obwohl nicht ein einziger Tropfen Blut fließt. Bemerkenswert!



Selbst fahren dürfen Sie bei F.E.A.R. nicht. Sie sind ausschließlich Beifahrer oder Bordschütze.

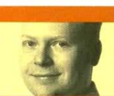
F.E.A.R.

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Monolith/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	50 %
ERSCHEINT:	2005
VERGLEICHBAR:	Far Cry, Max Payne 2
INTERNET:	www.lith.com

spektive einer Sicherheitskamera verfolgen Sie, wie sechs Männer einen blutgetränkten Raum untersuchen. Doch was ist das? Das Mädchen von vorhin ist wieder da. Es geht schnurstracks auf seine vermeintlichen Retter zu. Doch im nächsten Augenblick schlägt die Kleine dem Anführer den Arm ab. Schreiend sinkt dieser zu Boden. Einen nach dem anderen nimmt sich das Mädel vor. Ziemlich grausam! An dieser Stelle endet die Präsentation. Puh, wir hätten schon gerne gewusst, was es mit der Geiselnahme auf sich hat. Ist das Mädchen vielleicht das Resultat illegaler Genversuche? Um das zu erfahren, müssen wir uns leider bis nächstes Jahr gedulden. Bis dahin will Monolith seinen gruseligen und nicht nur optisch vielversprechenden Grusel-Shooter fertig stellen. BENJAMIN BEZOLD

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD



Ich bin mit den Nerven am Ende. Weder *Far Cry* noch *Aliens vs. Predator 2* haben mich so erschreckt wie *F.E.A.R.* Und das will etwas heißen. Schließlich bin ich in meinem Job bei der PC ACTION tagtäglich dem Grauen ausgesetzt. Sei es, wenn Kollege Hesse in der Redaktionskonferenz die Schuhe auszieht oder wenn Herr Bigge undefinierbaren Schleim in der Mikrowelle aufwärmt, um diesen anschließend genüsslich in sich reinzustopfen. Großes Lob verdient neben der dichten Atmosphäre schon jetzt die Technik. Mit *Doom 3* oder *Half-Life 2* hält *F.E.A.R.* locker mit. Nach der Präsentation dürfte aber klar sein, dass Monolith seinen Schocker für deutsche Zocker entschärfen wird.

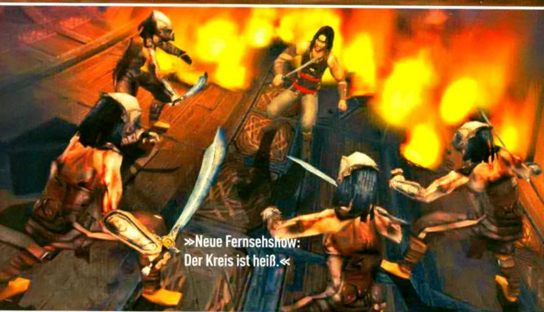
TOP TEN • PLATZ 7 •

- Fortsetzung von *Prince of Persia: The Sands of Time*
- Kontrolle über die Zeit
- Erweitertes Kampfsystem
- Düstere Atmosphäre
- Fokus auf Action

AUF DVD
VIDEO

1.001 Schlacht

»Schmeckt nicht jedem: Eierstich.«


»Neue Fernsehshow: Der Kreis ist heiß.«


»Loveboat: ungeschnittene Version.«


»Gefragt: Achselhaarrasur.«

In PRINCE OF PERSIA 2 treten Sie gewaltigen Gegnern in den Hintern und kontrollieren die Zeit, um zu verhindern, dass sie Ihnen davonläuft.

Der Prinz kehrt zurück. Dabei sollte der Blaublüter eigentlich in trauter Zweisamkeit mit seiner Tusse abhängen. Aber Helden können nun mal nicht aus ihrer Haut und so stürzen Sie sich erneut in ein Abenteuer aus Tausendundeiner Nacht. Als ein alter Sack fünf virtuelle Jahre nach Teil 1 unserem Helden verklickert, dass aufgrund einiger Taten im Vorgänger bald sein letztes Stündchen schlagen wird, macht sich der Prinz auf, um sein Ableben zu verhindern. Verständlich! Da die Uhr aber unweigerlich tickt, muss mal wieder Väterchen Zeit herhalten, um den Sensenmann aufzuhalten. Im Spiel reisen Sie in die Vergangenheit, was laut den Entwicklern auch Auswirkungen auf die Spielgegenwart haben soll.

VORSICHT, HACKER!

Natürlich stellen sich Ihnen diverse Gegner in den Weg. Spätestens jetzt merken selbst Wurstzipfelabschneider, dass der Adelige erwachsen geworden ist. Nein, mit der düsteren Optik des Spiels will man nicht die Runzeln des Helden kaschieren. Wie dieser allerdings Monster, Säbelschwinger und sogar Zombies bearbeitet, das zeugt von gesammelter Lebenserfahrung. Denn neuerdings geht der Prügelknabe mit brutaler Rücksichtslosigkeit vor. Damit er seine Talente auch zeigen kann, hat man dem Spiel ein neues, schnelleres Kampfsystem spendiert, das vor allem durch abwechslungsreiche Combos glänzt. In der Rolle des Prinzen hüpfen Sie nun etwa über Ihren Gegner, schnappen ihn sich von hinten und verarbeiten ihn zu Schaschlik. Oder Sie verteilen kurzerhand ein paar Gliedmaßen in den Levels. Wer sich nicht die Hände schmutzig machen möchte, nutzt die Variante „lebender Schutzschild" zum Abblocken von Pfeilen. Gewaltige Boss-Gegner wollen

Ihnen ebenfalls ans Leder. Die erledigen Sie mit speziellen Taktiken. Zum Beispiel, indem Sie den „Sand der Zeit" mit ein paar Gamepad-Manövern kombinieren, um gewaltige Superangriffe zu generieren.

IMAGEWECHSEL

Auf Hüpfeinlagen wurde natürlich auch in *Prince of Persia 2* nicht völlig verzichtet. Gewohnt elegant hopsen Sie über Plattformen, springen wie ein tollwütiges Känguru an Wänden empor, hangeln sich über Abgründe und weichen tödlichen Fallen aus. Die Entwickler versprechen für *Prince of Persia 2* zudem einen größeren Spielumfang, sodass Sie mehr für Ihr Geld erwarten dürfen. Außerdem sollen versteckte Boni die Langzeitmotivation steigern. Die Grafik protzt lässig mit Spezialeffekten, die aufgebohrte eigene Engine macht's möglich. Der düstere Look, gepaart mit in Scharen auftretenden Höllenkreaturen, sollte auch bei älteren Semestern für Gänsehaut sorgen. ANDREAS BERTITS

PRINCE OF PERSIA 2

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Ubisoft Montreal
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Prince of Persia, Tomb Raider 6
INTERNET:	www.princeofpersiagame.com

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Ich liebe Märchen aus Tausendundeiner Nacht. Dieses hier scheint allerdings der Feder von Stephen King entsprungen zu sein. Prima! Mir als altem Düstermann gefallen Horrorgestalten und finstere Atmosphäre viel besser als die bunten Levels des ersten Teils. Mit dem Fokus auf die Kämpfe dürfte das Prinzchen viele neue Freunde finden. Und die fantastischen Animationen des Knaben luden schon von jeher dazu ein, immer neue Combos an den Gegnern auszuprobieren. Zartbesaitete werden vielleicht von der hohen Brutalität des Spiels im wahrsten Sinn des Wortes abgeschreckt. Ich aber freue mich auf den neuen Prinzen.



»Immer mittendrin: Kai Säbel.«



»Schwertschluckerschule: Die Schlechten scheiden aus.«





- 3D-Engine
- 20 Missionen
- 70 Einheiten
- Jahreszeiten können taktisch eingesetzt werden
- Technologischer Fortschritt
- Mehrspieler-Modus

»Unangenehm: Dauerständer.«

Ein echter Hingucker!

In DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE bestaunen Sie als strahlender Held die wunderschöne 3D-Grafik, bauen sich eine Zivilisation im Mittelalter auf und kümmern sich um den Fortschritt Ihres Volkes.

Die Wuselmännchen sind zurück. Aber nicht so, wie Sie sich das vielleicht vorstellen. Denn in *Die Siedler: Das Erbe der Könige* kommandieren Sie keine kleinen Knuddelkerle mehr, sondern müssen sich mit einer realistischen Optik der Figuren anfreunden. Auf der E3 zeigte uns Produzent Benedikt Grindel hinter verschlossenen Türen eine frühe Version des Titels. Das bewährte Spielprinzip bleibt erhalten. Im späten Mittelalter errichten Sie, wie in jedem Teil der *Siedler*-Reihe, eine funktionierende Gemeinde mit intakten Produktionsketten. Eine nette Hintergrundgeschichte sorgt für die nötige Atmosphäre. Diesmal krallt sich ein fieser, dunkler Ritter Ihr Königreich, das Sie nun zurückerobern sollen. Zu Beginn wählen Sie sich einen von sechs Helden aus. Jeder Knabe hat eine spezielle Fähigkeit, gebietet etwa über einen Falken, der feindliches Gebiet erkundet. Schon bald purzeln aus Ihrer Burg die ersten Handlanger heraus. Denen drücken Sie schnell Arbeit aufs Auge. Insgesamt stampfen Sie 70 verschiedene Häuser aus dem wunderschönen 3D-Boden. Ihre Siedler bauen Bodenschätze ab, stellen Gerätschaften her und vermehren sich wie die Karnickel.

SIEDELN IN 3D

Wenn die Kriegskasse endlich stimmt, geht's dem schwarzen Miesnickel an den Kragen. Fünf verschiedene Einheiten wie Kavallerie, Infanterie und Artillerie schicken Sie in den Kampf. Die Jahreszeiten nutzen Sie dabei für taktische Geplänkel. Eine feindliche Burg erreichen Sie im Sommer etwa nur über einen Gebirgspass. Wenn Sie bis zum Winter warten, schicken Sie Ihre Truppen aber über einen zugefrorenen See zum Gegner. Die Animationen der Figuren sehen nicht nur hervorragend aus, sie zeigen Ihnen auch gleichzeitig, wie sich Ihre Bewohner gerade fühlen. Diese gelüstet es nämlich nicht nur nach Gütern, sondern auch nach Wissen. Dazu errichten Sie eine Uni-


»Wieder im Dienst: Eisenhower.«

»Regeln noch unausgereift: NHL 1478.«

»Nutzlos: Deeskalationsstunde der Walddorfschule.«

versität, in der für den Fortschritt gesorgt wird. Unter anderem bilden Sie hier einen Wetterfrosch aus, der Ihnen vorhersagt, ob es regnen oder ob die Sonne scheinen wird, was wiederum von taktischem Nutzen ist. Blue Byte verspricht dieses Mal auch einen Mehrspieler-Modus, bei dem Sie unter anderem kooperativ siedeln oder in einem Wettbewerb gegen Freunde antreten. Nicht nur dank der fantastischen 3D-Optik weckt *Die Siedler: Das Erbe der Könige* winterliche Vorfreude. Das Dreamteam aus *Die Siedler 2*-, *Cultures*- und *Catan*-Entwickler dürfte einen sicheren Hit garantieren. ANDREAS BERTITS

DIE SIEDLER 5

GENRE:	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER:	Blue Byte/Ubisoft
FERTIG ZU:	65 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Die Siedler 4, Anno 1503
INTERNET:	www.siedler.de

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Holla! In 3D sehen *Die Siedler* aber schick aus! Allein der Anblick der Wuselmännchen bei der Arbeit lässt mir den Sabber im Mund zusammenlaufen. Hoffentlich setzt man auch den Kampfpart gut um, auch wenn dieser nicht die erste Geige spielen soll. Bevor Skeptiker jetzt losnörgeln: Der Sprung in die dritte Dimension wird den Siedlern gut tun. Dass 3D-Grafik in Strategiespielen inzwischen längst keine Spielspaß-Bremse mehr ist, beweisen Top-Titel wie *C&C Generäle*, *Warcraft 3* und *Codename: Panzers*.





Liebes Spiel

DIE SIMS 2 ist fast wie die PC ACTION: Sex, Lügen und Videos.

TOP TEN • PLATZ 5 •



»Prima Vorspiel: Die Perücke ist schon steif.«



»Unpädagogisch: Zwangsaufklärung.«

»Was für ein Arsch!«

Lecker! Um all die Bikini-Mädels einer Sims-Pool-Party zu würdigen, generieren Sie bei *Die Sims 2* eigenhändig Spielszenen-Videos. Diese schauen Sie sich später in aller Ruhe an. Inhaltlich will der Alltagssimulator Liebhabern zielorientierten Spieldesigns mehr bieten. Im Teenager-Stadium legen Sie für jeden Ihrer Schützlinge eines von fünf Lebenszielen fest: Romantik, Reichtum, Ruhm, Wissen oder Familienleben. Sehnsucht und Persönlichkeitswerte sorgen für eine Wunschliste, deren Vollzug Glückseligkeitspunkte bringt. Erfüllte Ängste bringen dagegen fette Abzüge. Ist Ihr Sim gut drauf, steigt seine Lebenserwartung. Klar hindert Sie auch niemand daran, frustrierte, verbitterte, bösartige Loser auf die Spielwelt loszulassen, wie man sie sonst nur in PC-ACTION-Konferenzen trifft. Aufwühlende Ereignisse (Hochzeiten, Todesfälle usw.) pappen dauerhaft im Gedächtnis der Spielfiguren. Von Harndrang bis Hunger stillen Sie immer noch die gleichen Bedürfnisse Ihrer Sims wie beim Vorgänger. Diesmal ist dies aber weniger umständlich und zeitaufwendig. HEINRICH LENARDT



AUF DVD
VIDEO

DIE SIMS 2

GENRE:	Lebenssimulation
ENTWICKLER:	Maxis/Electronic Arts
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	Die Sims, Singles
INTERNET:	www.diesims.de

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT

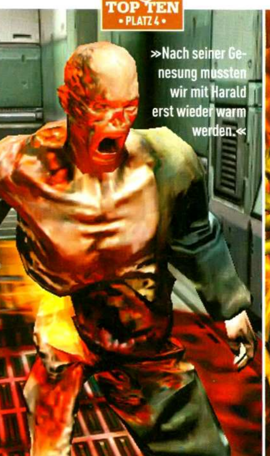


Sims 2 kommt wesentlich tiefgründiger daher als der Vorgänger und sieht zum Anbeißen aus. Features wie Lebensziele, Familienstammbaum und Langzeitgedächtnis erlauben verzwickte Sozialexperimente mit viel Lust- und wenig Frustpotenzial. Wir werden jedenfalls mit Freuden versuchen, die Ehe unseres notorischen Fremdgängers und seiner auf Kindersegen erpichten Moral-Tante zu kitten.

Schocktherapie

In DOOM 3 brauchen Sie ein ruhiges Händchen und Nerven wie Drahtseile.

TOP TEN • PLATZ 4 •



»Nach seiner Genesung mussten wir mit Harald erst wieder warm werden.«



»Weiß nicht, wann Schluss ist: Sam Fisher.«

Jetzt ist es sicher. Der lang erwartete Ego-Schocker kommt definitiv im Sommer in die Regale. Id-Geschäftsführer Todd Hollenshead verkündete auf der E3, dass sich die PC-Version in der Finalisierungsphase befindet und aus diesem Grund nicht auf der Messe präsentiert wurde. Stattdessen gab's die Xbox-Variante zu bestaunen, die allerdings erst nach der PC-Veröffentlichung in die Läden kommen soll. Anhand eines neuen Trailers auf unserer DVD sollten Sie sich mal selbst ein Bild von der spannungsgeladenen Atmosphäre machen. Doch es gibt noch mehr Neuigkeiten. Hollenshead bekräftigte, was Technik-Guru John Carmack bereits Ende März angedeutet hatte: Es soll keinen Nachfolger zu *Doom 3* oder *Quake 4* mehr geben. Nachdem die Arbeit am Shooter im Sommer beendet ist, plant Id ein Action-Spiel in einem Gegenwarts- oder Nahe-Zukunfts-Szenario. Über Name und Einzelheiten des neuen Babys gibt es natürlich keine Angaben. Aber das sind wir ja von den Amerikanern auch nicht anders gewohnt. RALPH WOLLNER



AUF DVD
VIDEO

DOOM 3

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Id Software/Activision
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	Sommer 2004
VERGLEICHBAR:	Far Cry, Half-Life 2
INTERNET:	www.doom3.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



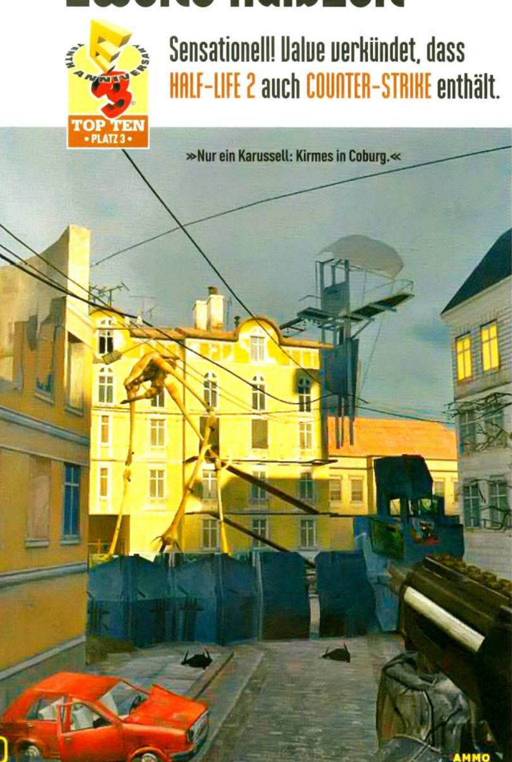
Ich kann es wirklich kaum noch erwarten. Die Meister des Horrors haben mich bereits mit dem ersten Teil anno dazumal gehörig das Fürchten gelehrt. Gegen Ids neue Höllen-Ausgeburt mutet der Klassiker wie ein Kindergeburtstag an. Sie brauchen also gleich zweimal Urlaub. Zum einen, um *Doom 3* zu genießen, und zum anderen, um sich davon wieder zu erholen. Aber für so ein Spiel macht man das ja gerne.



Zweite Halbzeit

E3 TOP TEN • PLATZ 3 •

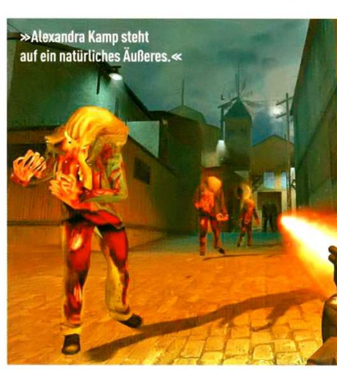
Sensationell! Valve verkündet, dass HALF-LIFE 2 auch COUNTER-STRIKE enthält.



»Nur ein Karussell: Kirmes in Coburg.«

Valve holt mit *Half-Life 2* zum Rundumschlag aus. Gegenüber PC ACTION deutete Gabe Newell an, dass klassische Modifikationen wie *Team Fortress Classic*, *Day of Defeat* und *Deathmatch Classic* auf die neue Engine portiert werden und im Spiel als Mehrspieler-Modus dienen. Aber es kommt noch dicker: Das heiß erwartete *Counter-Strike 2* könnte ebenfalls gleich als Bonus *Half-Life 2* beiliegen. Fett, oder? Wenn's stimmt, dürfte der Hoffnungs-Shooter in Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis kaum zu überbieten sein. Denn die Jungs von Valve setzen außerdem noch *Half-Life 1* und *Counter-Strike* um. Wohl auch als Bonus und für lau. Ach so, neue Spielszenen bewunderten wir natürlich auch. Die heißen Hovercraft-Rennen zu Lande und über das Wasser sowie die kultige Energiekugel überzeugten uns endgültig von der Vielseitigkeit des Mega-Titels. Ab-16-Magazin-Käufer verschaffen sich selbst einen Eindruck anhand unseres 13-Minuten-Videos auf der DVD. Ab-18-Abonnenten dürfen noch ein paar Minütchen länger spicken. Also, zurücklehnen und genießen! RALPH WOLLNER


AUF DVD
VIDEO


»Alexandra Kamp steht auf ein natürliches Äußeres.«

HALF-LIFE 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Valve/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	3. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Far Cry, Half-Life
INTERNET:	www.half-life2.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER

Schlichtweg unglaublich. Der Umfang von *Half-Life 2* dürfte selbst unser Redaktions-Bärchen Marc Brehme in den Schatten stellen. Für mich ist der ganze Mehrspieler-Kram nicht so wichtig. Ich freue mich hauptsächlich auf das neue Solo-Abenteuer meines Lieblings-Kassengestellträgers Gordon Freeman. Erst wenn ich damit zweimal durch bin, zeige ich der Internet-Brut, wie CS-krank ich bin.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

MAINBOARDS

GIGABYTE 8IPE1000-G

Sockel 478 Mainboard

- INTEL® i865PE, FSB 800
- 4x DDR-RAM
- 2x U-100, 2x S-ATA
- AGP 8x, 5x PCI
- 4x USB 2.0
- Gigabit LAN
- 8-Kanal Sound

89,-

ASUS		Sockel-Chip	RAM	€
A7V8X-X	S, L	A-KT400	D	59,-
A7V600-X	S, L, sA	A-KT600	D	64,-
A7N8X-X	S, L	A-nForce2	D	69,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A-nForce2	D	99,-
K8V SE Deluxe	S, GL, F, sA	478-K8T800	D+	119,-
P4PE-X/TE	S, L	478-845PE	D	64,-
P4P800E Deluxe	S, L, F, sA, R	478-865PE	D	119,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478-875P	D+	189,-

SHUTTLE		Sockel-Chip	RAM	€
AN35N Ultra	S, L	A-nForce2	D	52,-
AN50R	S, L, F, sA	754-nForce3	D	129,-
AV49PN	S, L, R	478-PT800	D	52,-

Bei allen Mainboards geben wir die Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an: D: Dual / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: S-ATA RAID

MSI		Sockel-Chip	RAM	€
KM2M Combo-L	µATX, S, V, L	A-KM266	S/D	52,-
KT4AV-L	S, L	A-KT400A	D	56,-
KT6 Delta-FISR	S, GL, F, sA	A-KT600	D	79,-
K7N2 Delta-L	S, L	A-nForce2	D	72,-
K8T Neo-FISR	S, GL, sA	478-K8T800	D	129,-
865PE Neo2-PFS	S, GL	478-865PE	D	94,-
865PE Neo2-PFISR	S, GL, F,sA	478-865PE	D	119,-

GIGABYTE		Sockel-Chip	RAM	€
7N400E-L	S, L	A-nForce2	D	59,-
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A-nForce2	D	109,-
6VTXE-A	S	FC-Pro133T	S+	69,-
8IPE1000-G	S, GL	478-865PE	D	89,-
8KNXP	S, GL, F, sA, R	478-875P	D+	199,-

ASROCK		Sockel-Chip	RAM	€
K7S41GX	µATX, S, V, L	A-741	D	41,-
K7S8X R3.0	S, L	A-746FX	D	32,-
K7S8XE R3.0	S, L	A-748	D	43,-
GE Pro-M2	µATX, S, V, L	478-650GX	D	39,-
P4i45E R3.0	S, L	478-845E	D	41,-
P4i65GV	µATX, S, V, L	478-865GV	D	57,-

ABIT		Sockel-Chip	RAM	€
NF7-S 2.0	S, L, F	A-nForce2	D	99,-
AN7	S, L, F, sA	A-nForce2	D	104,-
IC7-MAX3	S, GL, sA	478-875P	D+	189,-

Diverse		Sockel-Chip	RAM	€
AOPEN AK89-MAX	S, GL	A-nForce3	D	149,-
BIOSTAR M7NCD	S, L	A-nForce2	D	52,-
BIOSTAR P4TSP-D2	S, L	478-848P	D	62,-
CHAINTECH ZNF3-250	S, GL, F, sA	754-nForce3	D	179,-
ELITEGROUP K7S7A2+CR	S, L	A-746	D	26,-
ELITEGROUP K7S7AG+CR	S, V, L	A-746	D	39,-
EPOX EP-8KRAI	S, L, sA	A-KT600	D	62,-
EPOX EP-8RDA3+	S, L, F, sA	A-nForce2	D	89,-
INTEL D875PBZLK	GL, sA	478-PT875	D+	179,-
VIA MII12000NE (inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 MHZ CPU)	M-ITX, S, V, L	-CLE266	D	209,-
VIA TC6000E (inkl. VIA EDEN 600 MHZ CPU)	M-ITX, S, V, L	-CLE266	D	214,-

CPU

Tagespreise!

AMD			GHz	tray	PIB
Duron™		App.	1,6	44,-	
Duron™		App.	1,8	49,-	
Athlon™ XP 2500+	333	Bar.	1,83	79,-	84,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	134,-	154,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	144,-	159,- L
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	69,-	74,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	72,-	77,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	84,-	94,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	104,-	124,-
Athlon™ XP 3200+	400	Tho.	2,2	189,-	199,-
Athlon™ 64 2800+	So754	Newc.	1,8	189,-	199,-
Athlon™ 64 3000+	So754		2,0	199,-	229,-
Athlon™ 64 3200+	So754		2,0	269,-	289,-
Athlon™ 64 3400+	So754		2,2	419,-	429,-

INTEL			GHz	tray	in-a-box
Celeron® (So478)	400	128	2,0	69,-	74,-
Celeron® (So478)	400	128	2,4	74,-	79,-
P4 (So478)	800	512	2,8	184,-	194,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	2,8A	189,-	199,-
P4 (So478)	800	512	3,0	224,-	234,-
P4 (So478)	800	512	3,2	274,-	284,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	3,2	279,- L	289,-
P4 (So478)	800	512	3,4	414,- L	424,-

CPU-Kühler	€
ARCTIC CopperSilent 2	16,-
EKL Blade XP Papst	34,-
THERMALTAKE Silent Boost	24,-
SHARKOON HPS1 3400+ Heatpipe	34,-
ZALMAN CNPS 7000A-CU	44,-

RAM

Tagespreise!

DDR-RAM

512 MB	COR*	COR	GEI*	GEI	KIN*	KIN	BUF*	BUF	SAM	INF	PNY	MDT
DDR266-CL2,5		104,-				100,-		96,-	106,-		114,-	
DDR266-CL2						102,-				108,-		94,-
DDR333-CL2,5		102,-		117,-	110,-	100,-	104,-	94,-	104,-	106,-	112,-	92,-
DDR333-233		160,-										
DDR333-222	179,-	169,-			143,-	133,-						
DDR400-CL3	116,-	106,-					108,-	98,-	108,-	110,-	116,-	
DDR400-333	170,-	160,-			114,-	104,-						
DDR400-CL2,5	126,-	116,-	137,-	127,-		114,-	118,-	108,-				96,-
DDR400-233	179,-	169,-	160,-	150,-								
DDR400-232	197,-	187,-			170,-	160,-						
DDR433-C2,5			157,-	147,-	161,-	151,-						
DDR433-233			169,-	159,-								
DDR466-344	179,-	169,-			188,-	178,-	138,-	128,-				
DDR466-CL2,5			188,-	178,-								
DDR500-344	188,-	178,-			197,-	187,-						
DDR500-CL2,5			198,-									
DDR533-CL3							218,-	208,-				
DDR533-344			199,-		206,-	196,-						
DDR550-344		229,-	203,-									

BUF = BUFFALO / COR = CORSAIR XMS oder ValueSelect / INF = INFINEON / KIN = KINGSTON ValueRAM oder HyperX / GEI = GeIL / SAM= SAMSUNG

* = Doppelpack für Dual Channel

GRAFIKKARTEN

ASUS		MB / Chip	€
V9520 Magic/T	TV-out	128-DD / GF FX5200	69,-
V9570/TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	144,-
V9570/TD	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700	169,-
V9980 Ultra/TVD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5950U	389,-
A9200SE/T	TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
A9200SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9200SE	54,-
A9600SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600SE	79,-
A9600XT/TVD	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	189,-
A9800 Pro/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	339,-
A9600XT/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	169,-
A9800XT/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	439,-
AX800 Pro/TD	TV-out	256-DD3/ Rad. X800Pro	499,-

CLUB3D		MB / Chip	€
9200SE	TV-out	64-DD / Rad. 9200SE	49,-
9200	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9200	79,-
9600 Pro	TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	139,-
9600 Pro	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600 Pro	149,-
9600XT	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	159,-
9800 Pro	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800XT	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	379,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
Rage Mobility bulk	--	8-SD / Rage XL	19,-
9600 Lite ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600	109,-
9600XT U.E. retail	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	209,-
9600XT Lite ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600XT	179,-
9800 Pro bulk	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800 Pro U.E. ret.	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	279,-
9800 Pro U.E. ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	369,-
9800XT U.E.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	579,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200-T	TV-out	128-DD / GF FX5200	59,-
FX5700U-TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	179,-
FX5700-VT2DR	VIVO, 2x DVI	256-DD / GF FX5700	189,-
FX5900XT-VTD	VIVO,DVI	128-DD / GF FX5900XT	229,-
FX5950U-VTD	VIVO, TV-out	256-DD / GF FX5900U	469,-
RX9600SE-TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600SE	84,- L
RX9800Pro-TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	239,-

GAINWARD		MB / Chip	€
FX Ultra/960 GS	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	189,-
FX Ultra/980 XP	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700U	199,-
FX Ultra/980 Pro	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700	214,-
FX Ultra/1100 XT GS	TV-out	128-DD / GF FX5900XT	219,-
FX Ultra/1600 XP GS	TV-out	256-DD / GF FX5900U	329,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP8834T	TV-out	128-DD / GF FX5200	59,-
SP8855DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5500	79,-
SP8836LE-DT	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700LE	124,-
SP8836DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	134,-
SP8836DV	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5700	149,-

AOPEN		MB / Chip	€
FX5200-V	TV-out	128-DD / GF FX5200	64,-
FX5200-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	67,-
FX5900XT-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-

PNY		MB / Chip	€
FX5600 Ultra	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5600U	129,-
FX5900XT retail	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	169,-
FX500 bulk	TV-out, DVI	128-DD / Q FX500	219,-
580XGL bulk	2x VGA	64-DD / Q4 580 XGL	279,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A360 LE TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700LE	129,-
A350 XT TDH	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	189,-
A380 Ultra TDH MV	VIVO	256-DD / GF FX5950U	379,-

Diverse		MB / Chip	€
ABIT FX5200 DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	67,-
ABIT R9600XT	TV-out, DVI	256-DD / GF FX9600XT	189,-
GIGABYTE R96128D	TV-out	128-DD / Rad. 9600	99,-
GIGABYTE N59X128D	TV-out	128-DD / GF FX5900XT	199,-
MATROX Millenium G550	DVI	32-DD / G550	94,-
MATROX Millenium P650	2x DVI	64-DD / P650	149,-

Radeon 9600XT

CLUB-3D Grafikkarte

- ATI® Radeon 9600XT
- 128 MB DDR-RAM
- 500 MHz Chiptakt
- 650 MHz Speichertakt
- AGP 8x
- VGA, DVI, TV-Out
- retail

159,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
Soundkarte 1024	PCI	9,-
HERCULES GSMuse 5.1 +Headset	PCI	24,-
CREATIVE SB Live Player 5.1	PCI	24,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	89,-
TERRATEC Aureon Sky	PCI	74,-

Soundboxen	Typ	€
TEAC PM-60/2	Stereo	8,-
CREATIVE MegaWorks THX550	5.1	279,-
HERCULES XPS 510 Classic	5.1	42,-
TERRATEC HomeArena TXR 665	5.1	79,-
LOGITECH X-620	6.1	82,-

KOMMUNIKATION

Modems & Router

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.1	PCI	ISDN	64,-
FRITZ!Card v2.1	USB	ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL 2.0	PCI	DSL	79,-
FRITZ!Card ISDN	PCMCIA	ISDN	174,-

D-LINK	Typ	Art	€
DI-604	Router	DSL	34,-
DI-304	Router	DSL	139,-

NETGEAR	Typ	Art	€
RP614	Router	DSL	39,-
FVS318	Router	DSL	134,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	14,-
ADSL Router	Router	DSL	34,-
ACER 56 Surf III	PCI	analog	34,-
ACER 128 Surf	PCI	ISDN	39,-
DEVOLO ML 56K	PCI	analog	27,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	59,- L
WG511	54	PCI	54,-
WG511T	108	PCMCIA	79,-
WG602	54	Access Point	106,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G650	108	PCMCIA	59,-
DWL-G520	108	PCI	69,-
DWL-2100AP	108	Access Point	119,-

BUFFALO	Mbit/s	Typ	€
WLA-PCI-G54-3	54	PCI	79,-
WLI-CBG54A-3	54	PCMCIA	59,-
WLA-G54C	54	Access Point	94,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G	54	PCI	44,-
WL-500G	54	Access Point	99,-
WL-100G	54	PCMCIA	49,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:



Galopper des Jahres

Die E3-Vorführung des Strategiespiels HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE beschleunigte unseren Puls mehr als jedes spärlich bekleidete Messe-Mädel. Lass uns losreiten, Baby!

Monumentale Projekte verlangen von allen Beteiligten Opfer: „Versuch doch mal, dir alle *Herr der Ringe*-Filme drei-, viermal am Stück anzusehen", berichtet Projektleiter Mark Skaggs von den Recherche-Arbeiten für das PC-Epos *Schlacht um Mittelerde*. Getreu dem Motto „Die Welt ist der Star" marschieren dort über tausend Einheiten in grafisch faszinierenden Massenschlachten auf, bei denen es selbst Strategie-Muffel gewaltig im Mausfinger juckt.

GUTE KARTEN

Gleich zu Beginn der E3-Vorführung ist Raunen im Publikum angesagt, denn die „lebendige Weltkarte" verspricht viel nichtlineare Planungsfreiheit. Wir sehen quasi eine 3D-Reproduktion der Mittelerde-Karte aus den Filmen, wichtige Handlungsorte wie Isengart sind eingezeichnet. Flaggen repräsentieren stationierte Armeen, die sich in Bewegung versetzen lassen. Bei der Kampagne müssen Sie entsprechend gut planen, an welchen Brennpunkten Sie Ihre Verbände massieren, ohne dem Feind die Rückeroberung vernachlässigter Gebiete zu erleichtern. Zum Beispiel ziehen wir in der „bösen" Kampagne mit Mordor-Verbänden Richtung Minas Tirith, auf dem Weg dorthin fängt uns aber eine Gondor-Armee ab. Das Bild hüpft von der Kartenansicht ins Schlachtfeld, Sie markieren den Feldherrn. Wenn Sie siegreich sind, ziehen Sie mit den verbleibenden Truppen weiter und beginnen die Belagerung der weißen Stadt.

FERTIGHÄUSER

Anhand eines Mordor-Lagers erleben wir auch die unbeschwerte Leichtigkeit des Basisbaus. Genretypische Icon-Leisten haben in Mittelerde nichts verloren. Wenn Sie bebaubares Terrain anklicken, erscheint ein Kreismenü, aus dem Sie das gewünschte Gebäude wählen. Eine wichtige Rohstoffquelle für die Orks ist das Schlachthaus, bei dem ein putzig animierter Bediensteter nichts Böses ahnende Vierbeiner in Hauptmahlzeiten verwandelt. Super-Einheiten wie Trolle, bei deren Anblick gemeinen Soldaten der Dünnpfiff das Bein runterwabert, lassen sich nur nach dem Bau spezieller Gebäude produzieren.

DER ENT, DER BRENNT

Die Lageridylle wird bald durch einen Angriff entrüsteter Ents gestört, die sich herumliegende Felsen grapschen und als Wurfgeschosse verwenden. Doch wir haben zum Glück in das Feuerpfeil-Upgrade für unsere Bogenschützen investiert und verarbeiten damit die entlaufenen Parkwächter zu Holzkohle. Auf der bösen Seite leisten Sie nicht nur einen Beitrag zum Waldsterben, sondern können auch Minas Tirith in Schutt und Asche legen. Zunächst wogt unsere Schlacht dort dramatisch hin und her, zum Beispiel, als die Reiter von Gondor als Verstärkung der „Guten" eintreffen. Dann dezimiert der Feind mit der Sonderfähigkeit „Armee der Toten" unsere Personalbestände, doch wir kontern mit einem beschworenen Balrog. Der feurige Hornochse, Fans aus Moria bekannt, fackelt im Alleingang ein ganzes Heer ab. Faszinierend – und unglaublich inszeniert! In den Schlachtenszenen erwarten Sie kaum weniger Spezialeffekte pro Bildschirm als in den Kinofilmen.



»Löchrige Kalkulation: Air Merlin.«

»Live: Elefanta Vier.«

KLASSE MASSE!

Beide Kampagnen sollen rund 35 Missionen enthalten, mit Details zu den Mehrspieler-Modi geizte man noch. Bei aller Liebe zu Äußerlichkeiten machen sich die *C&C Generäle*-erprobten Entwickler viele Gedanken zur Spielbalance. Die beiden bösen Fraktionen Isengart und Mordor genießen Vorteile bei der Massenproduktion von Einheiten. Stumpfsinnige Orks kosten zum Beispiel gar keine Ressourcen. Die guten Parteien Gondor und Rohan punkten bei der Klasse. „Bei Mordor hat man die Einstellung: „Ist uns doch egal, wenn bei dem Versuch, eine Mauer zu knacken, hundert Mann draufgehen", erklärt Mark Skaggs. „Die gute Seite hat stärkere Helden und Einheiten, ein Gondor-Soldat kann zum Beispiel zehn Orks ausschalten." HEINRICH LENHARDT

HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	EALA/Electronic Arts
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	Oktober 2004
VERGLEICHBAR:	C&C Generäle, WarCraft 3
INTERNET:	lotr.ea.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Wäre ich ein anderes Echtzeitstragie-Spiel, würde ich mich kommenden Herbst gar nicht erst in den Handel trauen. Allein die Grafikpracht von *Schlacht um Mittelerde* plättet in diesem Genre so ziemlich alles. Vielleicht sorgen sich ein paar Mikromanagement-Fummelfans wegen des eingedampften Bedienungsaufwandes, ich finde den Icon-Abbau ebenso erfrischend wie entspannend. Die „böse" Alternativstory und die strategische Kartenplanung bringen Abwechslung in die Klopperei zur Filmtrilogie.

LIES MICH!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Sportspiel | „Jetzt machen wir es noch verrückter!" So beschreibt Joel Jewett von Neversoft den neuesten Teil seiner *Tony Hawk*-Reihe. In *Underground 2* flitzen Sie in sieben Städten und zwei Spielmodi durch die Gegend. Für Fans besonders genial: Der alte Classic-Mode ist wieder mit dabei, inklusive sechs Levels aus den Vorgängern. Ende des Jahres schwingen Sie sich aufs Skateboard. (AB)

Info: www.neversoft.com



»Pech gehabt: Bremsen versagt.«

»Iraker feiern: Bushbrand.«

KOHAN 2

Echtzeit-Strategie | Die lineare Kampagne des im September erscheinenden Fantasy-Echtzeit-Strategiespiels *Kohan 2 – Kings of War* soll 25 Missionen enthalten und durch unvorhersehbare Wendungen Spannung garantieren. Neben der schicken Grafik setzt das Spiel auf Gruppensteuerung der Einheiten, die in Massenschlachten Überblick garantiert. Interessenten für den offenen Betatest registrieren sich auf der Hersteller-Webseite. (MB)

Info: www.timegate.com/kow

CONFLICT: VIETNAM

Taktik-Shooter | Durch die virtuelle grüne Hölle hetzt Sie auch SCI im September dieses Jahres. *Conflict: Vietnam* ist nicht nur taktisch anspruchsvoll, sondern fesselt auch mit einer atmosphärischen Geschichte. Besonders interessant ist, dass sich Ihre Teammitglieder mit der Zeit verbessern, was eine kleine Rollenspielkomponente ins Spiel bringt. (AB)

Info: www.pivotalgames.com



»Obdachlosen-Wettbewerb: Wer hat das interessanteste brennende Fass.«

AUF DVD

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Echtzeit-Strategie | *Warhammer 40.000: Dawn of War* versetzt Sie in die Zukunft, wo Sie als Marine gegen wilde Weltraum-Orks in den virtuellen Krieg ziehen. Unter anderem beschwören Sie derbe Dämonen, die den Gegnern das Blut aussaugen. Alles Satire, versteht sich. Relic Entertainment peilt eine Veröffentlichung im dritten Quartal dieses Jahres an. (AB)

Info: www.relic.com/product/dawnofwar



»Bläst zur Attacke: Hornist.«



- 7 Charakterklassen
- 30 Vehikel
- 3 Kriegsparteien
- Über 100 Spieler pro Server
- Neue Grafik- und Physik-Engine
- Gebäude zerstörbar
- Online-Rangsystem

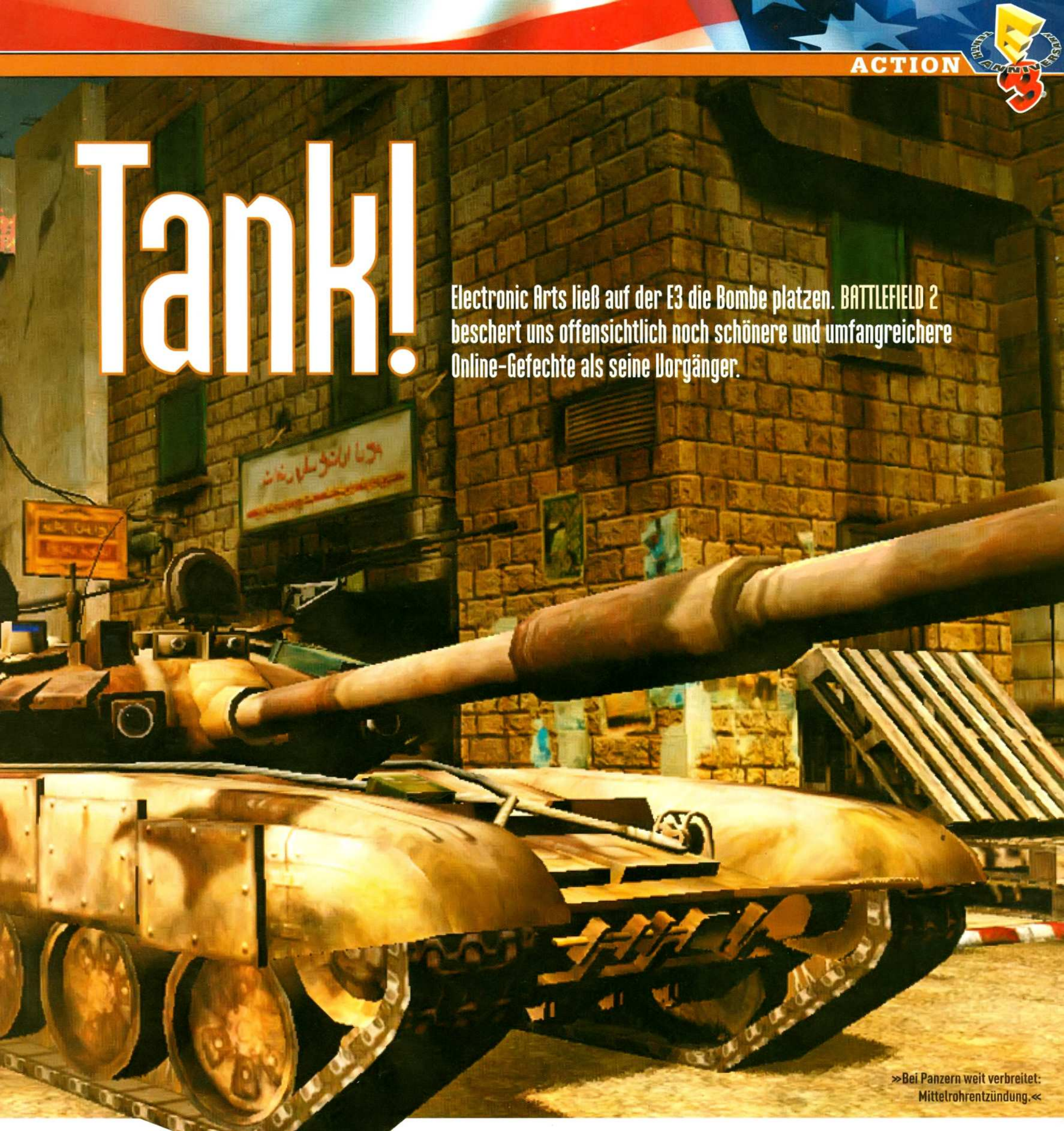
Gott sei

»Noch neu im Geschäft: verdeckter Ermittler.«

Beim diesjährigen Eurovision Song Contest landete Schweden auf Platz 6. Nicht so auf der E3 in Los Angeles. Dort stahlen die Nordeuropäer sogar Gordon Freeman aus *Half-Life 2* und den *Doom 3*-Monstern die Schau. Der Übeltäter: *Battlefield 2.* Kommentare wie „Wow, das soll Spielgrafik sein? Das sieht ja wie gerendert aus!" waren bei der Präsentation am Electronic-Arts-Stand die Regel. Man musste schon aufpassen, nicht auf dem Sabber begeisterter Kollegen auszurutschen. Aber was macht den Nachfolger zum über drei Millionen Mal verkauften Online-Shooter so begehrenswert? Doch nicht nur die nagelneue Grafik-Engine mit ihren hübschen Echtzeitschat-

Tank!

Electronic Arts ließ auf der E3 die Bombe platzen. BATTLEFIELD 2 beschert uns offensichtlich noch schönere und umfangreichere Online-Gefechte als seine Vorgänger.



»Bei Panzern weit verbreitet: Mittelrohrentzündung.«

ten und den lebensecht wirkenden Charakteren, oder? Klar sticht bei *Battlefield 2* auf den ersten Blick das frische Gewand ins Auge. Beim näheren Betrachten faszinieren allerdings die zahlreichen spielrelevanten Neuerungen weit mehr. Dass ein Großteil dieser Ideen schon bei *Söldner* auftaucht, stört nicht im Geringsten. Warum auch? Immerhin bestätigt das einmal mehr, dass Deutschland nicht nur in der Automobilindustrie in der ersten Liga spielt.

NIX ZU MODZEN

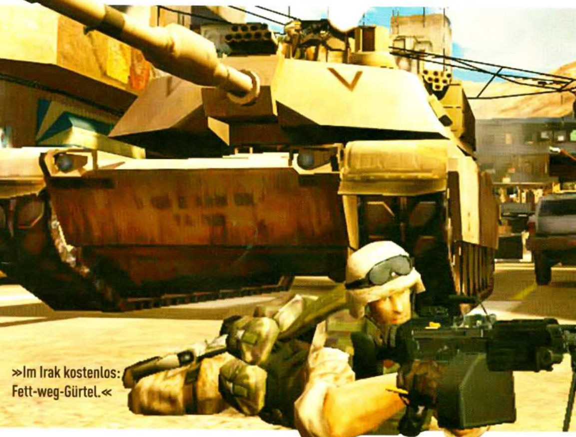
Nachdem Sie in den Vorgängern den virtuellen Zweiten Weltkrieg und den Vietnamkonflikt nachspielen durften, verschlägt es Sie in *Battlefield 2* in die Zeit nach dem Irakkrieg. Es wird also im wahrsten Sinne des Wortes brandaktuell. Dieser Schritt verwundert nicht wirklich. Schließlich bewiesen die Trauma Studios mit dem erfolgreichen *Battlefield 1942*-Mod *Desert Combat* eindrucksvoll, dass die Zockergemeinde auf moderne Szenarien voll abfährt. Im Gegensatz zum Fanprojekt, dessen Macher übrigens in die Entwicklung von *Battlefield 2* involviert sind, wird nicht nur unter der heißen Wüstensonne gekämpft. Neben der so genannten Koalition des Mittleren Ostens kommt nämlich China als dritte Konfliktpartei hinzu. Machen Sie sich also auf schweißtreibende Ge-



Lass die mal machen!

Sie haben keinen Bock, sich die Hände schmutzig zu machen? Dann lassen Sie es andere tun! Ähnlich wie bei *Söldner* können Sie in *Battlefield 2* zum Anführer gewählt werden. Mit Fernglas, Lasermarkiergerät und einer Satellitenkarte (Bild) bewaffnet, schleichen Sie hinter die feindlichen Linien und spionieren taktisch wichtige Ziele aus. Haben Sie beispielsweise eine Flugabwehrstellung (1) gefunden, reichen zwei Mausklicks (2) auf die Karte und die Artillerie kann ihre tödliche Fracht auf den Weg schicken. Ferner haben Sie als Obermotz die Möglichkeit, Ihren Kollegen Wegpunkte (3) zuzuweisen. So dirigieren Sie die komplette Mannschaft sicher an fetten Panzern vorbei. Damit Sie bei über 100 Spielern pro Server alle Schäfchen im Auge behalten, dürfen Sie mehrere Feuerteams (zum Beispiel Alpha, Bravo, Charlie) mit maximal acht Kriegern erstellen (4). Praktisch, oder?





»Im Irak kostenlos: Fett-weg-Gürtel.«



»Afghanistan: Schulbusse fahren wieder.«

fechte in abgelegenen asiatischen Wäldern gefasst. Ob die Vegetation ähnlich lebendig wirkt wie bei *Far Cry*, konnten wir in Los Angeles nicht beurteilen. Es gab lediglich die Häuserschluchten einer irakischen Stadt zu bewundern. Hier baut *Battlefield 2* eine ähnlich dichte Atmosphäre auf wie seinerzeit *Delta Force: Black Hawk Down* in den engen Gassen Mogadischus.

SEI AUF DER HUT

Als Panzerfahrer taten Sie sich bei *Battlefield 1942* oder *Vietnam* in den Stadtlevels sauschwer. Feindliche Soldaten, die sich in Häusern verschanzten, waren nämlich vor Granaten und MG-Feuer sicher. Damit ist Anfang nächsten Jahres Schluss. Nur weil Sie der Gegner nicht sieht, heißt das noch lange nicht, dass er Sie nicht treffen kann. Wiegen Sie sich als Infanterist also nicht hinter Mauervorsprüngen oder in einer Hütte in Sicherheit. Ein paar Panzergeschosse reichen und Ihre Deckung ist Geschichte. Noch einfacher ist es für den Gegner, Sie hinter einem Holzverschlag zu erwischen. Diesen durchschlagen bereits Gewehrsalven wie Pappe. Und warum ging das nicht schon bei den Vorgängertiteln? Ganz einfach, *Battlefield 2* verwendet eine neue Physik-Engine. Sogar Ragdoll-Effekte



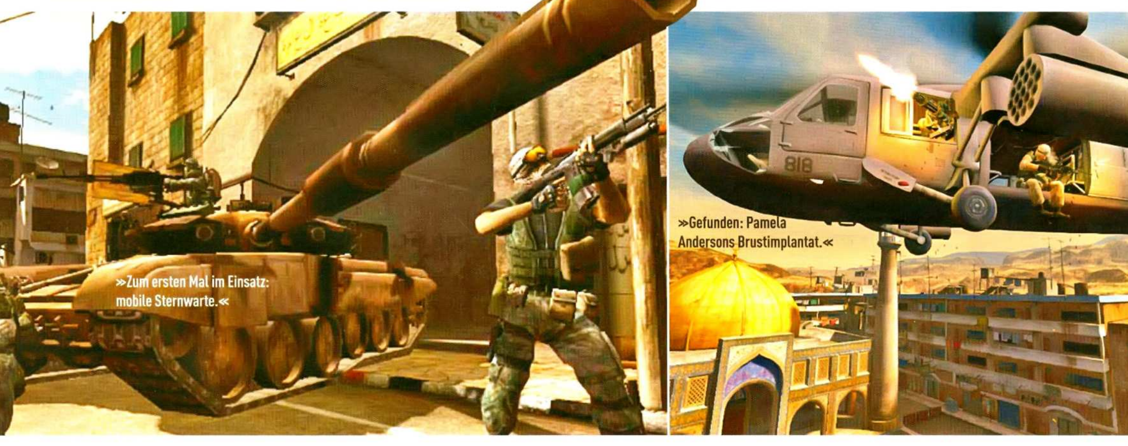
Rangelei

Wofür steht ein Soldat morgens auf und reißt sich den Hintern auf? Um aufzusteigen! Und genau das dürfen Sie in *Battlefield 2*. Vorausgesetzt, Sie sind gut genug. Also hängen Sie sich rein und kämpfen Sie im Team um die Flagge. Dann steht einer Beförderung nichts im Weg. Zur Belohnung winken darüber hinaus neue Waffen. Diese sind aus Gründen der Spielbalance zwar nicht besser als die regulären, aber wenigstens dürfen Sie vor Ihren Kameraden damit prahlen. Um Cheatern keine Chance zu geben, werden sämtliche Spielerdaten (Abschusszahlen, Tode etc.) auf einem zentralen Server gespeichert und sind für alle Zocker rund um den Globus einsehbar. Aber der militärische Rang ist nicht das Einzige, worum es sich zu kämpfen lohnt. Dice gibt Ihnen anhand einer Rangliste die Möglichkeit, zum besten Soldaten einer der sieben Charakterklassen zu avancieren. Na, würde es Sie nicht reizen, gefährlichster virtueller Scharfschütze Deutschlands zu werden?

Jetzt wird's inteam!



Teamarbeit steht bei *Battlefield 2* an erster Stelle. Neben dem Commander-Modus ließen sich die Entwickler zwei weitere Neuerungen einfallen. Zum einen hat das alte Kommunikationsmenü aus *Battlefield 1942* endgültig ausgedient. Ab sofort brauchen Sie nicht mehr auf den F-Tasten rumzuhämmern, um auf sich aufmerksam zu machen. Stattdessen drücken Sie „Q" und ein Radial (siehe Bild) öffnet sich. Dort wählen Sie fix mit der Maus das gewünschte Kommando aus, etwa „Benötige Verstärkung", das war's. Die zweite Verbesserung zu den Vorgängern ist das Melden von feindlichen Einheiten. Haben Sie einen Panzer erspäht, nehmen Sie ihn ins Fadenkreuz und betätigen die Sekundärfeuertaste. Jedes Teammitglied erhält jetzt eine akustische Meldung Ihrer Entdeckung. Außerdem wird der Stahlkoloss optisch auf der Karte dargestellt.



»Zum ersten Mal im Einsatz: mobile Sternwarte.«

»Gefunden: Pamela Andersons Brustimplantat.«

wie wegfliegende Helme oder baumelnde Granaten an den Uniformen bauen die Schweden ein.

ANFÄNGERGLÜCK

Obwohl *Battlefield 2* auf moderne Einheiten wie den Apache-Kampfhubschrauber, die F-18 Hornet oder den Abrams-Kampfpanzer setzt, soll auch weiterhin das Motto „Einsteigen, losfahren, Spaß haben" gelten. Die technischen Spielereien der Kriegsmaschinen simuliert man deswegen nur andeutungsweise. Sie brauchen nicht erst ein 500-seitiges Handbuch zu studieren, um eine Rakete abzufeuern. Stattdessen reicht es, wenn Sie mit Ihrem Kampfjet einen Feindflieger so lange im Fadenkreuz halten, bis Ihre Rakete aufgeschaltet hat. Dann betätigen Sie den Abzugsknopf und schauen zu, wie das Geschoss sein Ziel verfolgt. Natürlich wird Ihr Gegenüber vom Bordcomputer gewarnt und zum Abwerfen von Täuschkörpern aufgefordert.

KARRIEREGEIL

Wenn Sie sich auf einen öffentlichen *Battlefield 1942*-Server einloggen, vermissen Sie vor allem eines: Teamwork. Während Sie mit einer Hand voll Mitspielern versuchen, gemeinsam um Flaggen zu kämpfen, albert der Großteil Ihrer Truppe irgendwo in der Gegend herum und

INTERVIEW „ES GIBT IMMER RAUM FÜR VERBESSERUNGEN."



»Nie ohne: Charlton Heston.«

Entwickler Digital Illusions präsentierte uns auf der E3 hinter verschlossenen Türen die ersten Levels von *Battlefield 2*. Im Gegenzug sprach Messereporter Joachim Hesse mit Lead Designer Lars Gustavsson über Wiederbelebungsmaßnahmen am Unfallort.

PC ACTION Mit *Battlefield Vietnam* befindet sich bereits das zweite *Battlefield*-Spiel auf dem Markt. Warum präsentiert ihr nun *Battlefield 2*? Ist das nicht verwirrend?

LARS GUSTAVSSON: Ich sehe *Vietnam* als eine Art eigenständige Ergänzung, nicht als zweiten Teil. Mit *Battlefield 2* machen wir einen viel größeren Schritt nach vorne. Zudem entwickelt diesen Teil wieder unser Studio in Stockholm, das schon *Battlefield 1942* entworfen hat.

PC ACTION Echte *Battlefield*-Spiele dürfen also nur in Schweden entwickelt werden?

LARS GUSTAVSSON: Nein, das stimmt so nicht *(lacht)*. Auch unser kanadisches Entwicklerteam hat bei *Vietnam* ganze Arbeit geleistet.

PC ACTION Zweiter Weltkrieg und Vietnamkrieg sind abgehakt, wohin verschlägt es die Spieler jetzt?

LARS GUSTAVSSON: In eine moderne Ära ohne feste zeitliche Einordnung. Die Schauplätze reichen vom Mittleren und Vorderen Osten über Sibirien bis hin zu einem Dschungel.

PC ACTION Ist denn ansonsten auch alles neu?

LARS GUSTAVSSON: Aber klar! Zunächst einmal verwenden wir eine ganz neue Grafik-Engine, die viel mehr Effekte ermöglicht. Allein die Beleuchtung und die Texturen sind wesentlich detailreicher. Dann gibt es komplexere Waffen und Fahrzeuge. Wir achten aber darauf, dass alles trotzdem kinderleicht zu nutzen ist. Außerdem ist das Spiel insgesamt interaktiver. Wir legen sehr viel Wert darauf, dass nun wirklich jede Position sinnvoll zu nutzen ist. Die Zeiten, in denen man sich zum Beispiel hinten in einem Helikopter langweilte, sind vorbei.

PC ACTION Was hat es mit dem neuen Rangsystem auf sich?

LARS GUSTAVSSON: Der Spieler kann sich nun ein dauerhaftes Profil zulegen. Dort zeigt ihm das Spiel seinen Status an, etwa wie viele Spiele er bereits absolviert, wie viele Gegner er mit dem Messer ausgeschaltet oder wie viele Medaillen er bereits verliehen bekommen hat. Der Spieler bekommt in *Battlefield 2* auch Punkte für seinen Rang, indem er anderen Teammitgliedern hilft. Du bekommst also auch als Beifahrer Punkte, oder wenn du ein Teammitglied auf dem Schlachtfeld mit dem Defibrillator reanimierst.

PC ACTION Diese Elektroschockbehandlung hat ein bisschen was von *Emergency Room*. Lassen sich Mitspieler denn jederzeit wieder ins Leben zurückholen?

LARS GUSTAVSSON: Es existiert ein Zeitlimit, in dem der Sanitäter beim Spieler sein muss.

PC ACTION Bist du bei *Battlefield 2* mit etwas überhaupt nicht zufrieden?

LARS GUSTAVSSON: Es gibt immer Raum für Verbesserungen. Was wir jetzt nicht schaffen, heben wir uns für die Zukunft auf.

PC ACTION Anderes Thema: Was hast du gerade in der Hosentasche?

LARS GUSTAVSSON: *(kramt)*. Ein bisschen Geld, meinen Pass und eine Kreditkarte.

PC ACTION Faszinierend. *Battlefield 2* wird hoffentlich spannender.

»Modisch: Schiesser.«

»Fett geworden: Tick, Trick und Track.«

verheizt das Respawn-Punktekonto (Tickets). Um dieser Unsitte bei *Battlefield 2* vorzubeugen, hat der schwedische Entwickler Dice das Kommunikationsmenü überarbeitet und den aus *Söldner* bekannten Commander eingeführt. Der kann anhand einer schlichten Karte seinen Mitspielern Befehle erteilen und Wegpunkte zuweisen. Damit diese Rolle interessanter als bei der Konkurrenz ausfällt, soll ein Rangsystem für nötige Motivation sorgen. Jede Ihrer Aktionen wird auf einem zentralen Server gespeichert. Gewinnt ihr Team eine Runde, gibt's für den Anführer extra Punkte. Ist eine bestimmte Anzahl erreicht, geht's in der Karriereleiter eine Stufe nach oben und eine neue Waffe wird freigeschaltet. Sind Sie richtig gut, dürfen Sie sich beispielsweise bester Commander Europas schimpfen. Natürlich nur, bis Ihnen jemand den ersten Platz streitig macht. Dieses System gilt übrigens für alle sieben Charakterklassen. Vor allem der unbeliebte Sanitäter gewinnt dadurch an Reiz. Vielleicht wird man ja bei *Battlefield 2* endlich mal auf öffentlichen Servern geheilt. Eine bemerkenswerte technische Leistung war anno 2002 die 64-Spieler-Unterstützung von *Battlefield 1942*. Doch die Schweden geben sich



Überbrückungshilfen

Sie haben keinen Bock, bis zum nächsten Frühjahr zu warten, wollen aber schon jetzt mit modernem Kriegsgerät online die virtuelle Sau rauslassen? Kein Problem, wir verraten Ihnen, welche Alternativen es zu *Battlefield 2* gibt.

Desert Combat

Nicht nur Sparfüchse sollten zum besten *Battlefield 1942*-Mod aller Zeiten greifen. *Desert Combat* ist so was von professionell, dass sich Dice die Entwickler zu Beraterzwecken für *Battlefield 2* gegriffen hat. Als Schauplatz dient in *Desert Combat* der Irakkrieg. Dort dürfen Sie mit den neuesten Errungenschaften der Technik für die Amis oder für Saddams Truppen streiten. Auf www.desert-combat.com saugen Sie sich den Mod.

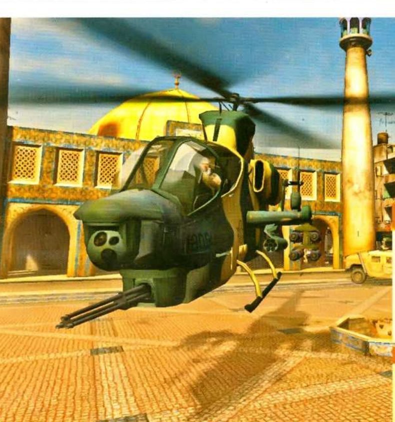
Söldner



Der Mix aus *Operation Flashpoint* und *Battlefield 1942* begeistert vor allem Hardcore-Zocker. Neben dem klassischen *Battlefield*-Spiel-Modus Eroberung erwarten Sie sieben weitere Varianten, etwa Geiselbefreiung oder Capture the Vehicle. Außerdem testen Sie in *Söldner* schon jetzt den Commander-Modus. Zwar trüben noch ein paar ärgerliche Bugs das Spielvergnügen, wenn diese aber beseitigt sind, dürfte *Söldner* eine echte Alternative zu *Battlefield 2* darstellen.

Joint Operations

Novalogic setzt wie *Battlefield 2* auf Massenschlachten. Über 100 Spieler finden auf bis zu 64 Quadratkilometer großen Dschungel-Karten Platz. Allerdings müssen Sie in *Joint Operations*, das am 18. Juni im Laden stehen soll, auf fette Einheiten wie Kampfjets verzichten. Dafür kommen Sie in den Genuss einer brillanten Grafik. Voraussichtlich in der kommenden Ausgabe liefern wir Ihnen den fundierten Test zu diesem Mehrspieler-Shooter.



»Ich krieg ihn nicht hoch.«

damit nicht zufrieden und versprechen für den Nachfolger Serverkapazitäten jenseits der 100-Mann-Grenze. Eignet sich *Battlefield 2* also nur noch bedingt für kleinere Gruppen? Nein, ein neuartiges System soll die Kartengröße automatisch der Spieleranzahl anpassen. Natürlich ohne das berühmte Balancing – auf das Dice wieder größten Wert legt – zu beeinträchtigen. Coole Sache!

BENJAMIN BEZOLD

BATTLEFIELD 2

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Dice/Electronic Arts
FERTIG ZU:	55%
ERSCHEINT:	Frühjahr 2005
VERGLEICHBAR:	Söldner, Joint Operations
INTERNET:	www.electronicarts.de

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD



Was, noch fast ein Jahr bis zum zweiten Teil? Oh mein Gott! Wie soll ich die Zeit bis dahin nur überstehen. Seit ich *Battlefield 2* zu sehen bekam, kann ich nicht mehr ruhig schlafen. Vor allem das Rangsystem hat mich richtig scharf gemacht. Endlich hat ein Entwickler erkannt, dass es um mehr als nur „Frags" geht. Nämlich um Ruhm, Ehre und Können. Mann, werden meine Kollegen dumm schauen, wenn ich endlich als bester F-15-Pilot auf Platz 1 der Weltrangliste stehe.







- 16 Missionen
- 18 Waffen
- 3 Inselabschnitte
- Mehrere Klimazonen
- Kuriose Monster
- Deftig

»Führt ins Freie: Wolfgang.«

Schieß dir 'nen Wolf!

Herrliche Landschaften und jede Menge Viecher: VIVISECTOR: BEAST INSIDE weckt Ihren Jagdinstinkt.

»Star jeder Coyote-Ugly-Party: Coyote Ugly.«

Es wäre interessant zu wissen, welche Substanzen die Herren von Action Forms einwerfen, um solch bizarre Filme zu schieben. Egal, *Vivisector* ist auch ohne Bewusstseinserweiterung ein feiner Horrortrip. Dabei fängt doch alles so harmlos an. Als Super-Sonder-Spezial-Soldat werden Sie auf der idyllischen Insel Soreo abgesetzt. Laut Ihrem Vorgesetzten ist irgendetwas auf dem Eiland faul und Sie sollen natürlich herausfinden, was los ist. Bereits nach wenigen Metern Fußmarsch machen Sie Bekanntschaft mit der Inselbelegschaft. Merkwürdige Mechanik-Leoparden greifen Sie von allen Seiten an. Das bissige Rudel ist aber Kanonenfutter und nur ein Vorgeschmack auf das, was Sie noch erwartet.

HOHE PROFESSOR-LEISTUNG

Über die Hintergrundstory verrieten uns die ukrainischen Entwickler lediglich, dass auf der Insel ein verrückter Professor haust, der mithilfe von Genversuchen eine finstere Klonarmee aufstellt. Hallo, *Far Cry*? Okay, die Geschichte ist genauso neu wie die Ausreden unserer Politiker, aber wer erwartet bei einem puren Action-Spiel schon eine intelligente Story. Bei „Rocky 213" wünscht sich Otto Normalzocker schließlich auch keine Hirnverrenkungen, sondern erfreut sich an der infantilen Niveaulosigkeit von Vollidioten.

ANIMALISCHES VERGNÜGEN

Um dem Spieler möglichst viel Abwechslung zu bescheren, ist das Atoll in drei Abschnitte aufgeteilt. Jeder der Sektoren weist eigene klimatische Verhältnisse und andere Bewohner auf. Das hat zur Folge, dass Sie sich auf Ihrem Weg zum Forschungslabor durch dichten Dschungel, düstere Wälder und sogar Schneelandschaften ballern. Dabei hilft das stattliche

»Roh ungenießbar: Burger King Kahn.«

»Tarzan: mieser Abgang.«

»In der Schule Außenseiter: Kinder mit Zahnspangen.«

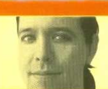
Arsenal von 18 Waffen, in dem Schrotflinte, M-4-Sturmgewehr und M60 nicht fehlen. Die Auswahl der Monster fällt um einiges ungewöhnlicher aus. Ob Rhinozerosse auf Rädern oder Saurier mit Propellern – die osteuropäische Entwickler-Seele ist fantasievoll. Und kennt keine Hemmungen. Jedenfalls nicht, wenn's ums Spratzeln geht. In *Vivisector* zerlegen Sie Monster wie ein Pathologe eine Darmkrebs-Probe: fein säuberlich und in alle Einzelteile. Kreaturen schälen Sie sorgfältig aus ihrer Haut, um das Grundskelett in alle Himmelsrichtungen zu verteilen. Die virtuellen Viecher in der Gegend müssen schließlich auch was fressen. Nach den Schlachtereien steht Ihnen die rote Suppe natürlich bis zu den Knöcheln, aber Action Forms wird die schon auslöffeln und eine entschärfte deutsche Version kredenzen. RALPH WOLLNER

VIVISECTOR: BEAST INSIDE

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Action Forms Studios/Pointsoft
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	Far Cry
INTERNET:	www.vivisector.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Die Ukrainer sind wahre Meister des Horrors. Egal ob beim Eurovision Song Contest, im Boxring oder beim Zocken: Überall verbreiten sie nackte Angst. Was die Wodka-Virtuosen einem hier um die Ohren pfeffern, sieht auf jeden Fall nach einer ziemlich derben Nummer aus. Immerhin handelt es sich bei den neuartigen Gegnern nicht um Menschen, sondern um Biomechanik-Monster. Kaum vorstellbar, dass die finale Version genauso „freizügig" ausfällt. Nimmt *Vivisector* die Hürde nach Deutschland, so erwartet Sie auf jeden Fall ein kurzweiliges Splatter-Vergnügen ohne Schnörkeleien.

»Doch attraktiv: Schwangerschaftsstreifen.«

Traumfigur

»Hängen: Sentas Berge.«

Zoë ist eine scharfe Tante. In DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY stochern Sie in ihren Träumen herum. Denn dort liegt der Schlüssel zu einer Verschwörung.

»Olympiasieger im Luftanhalten 1973: Blaus Kinski.«

»War beschissen: Angriff der Monstertauben.«

Nachdem Sie als April Ryan vor vier Jahren im Action-Adventure *The Longest Journey* zwischen der von Vernunft dominierten Welt Stark und dem schöngeistigen Arcadia hin und her pendelten, ist jetzt eine Fortsetzung in Sicht. Funcom kündigte auf der E3 den Nachfolger *Dreamfall: The Longest Journey* an. Die Story spielt etwa zehn Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils und knüpft nicht daran an. Aber keine Sorge, Sie finden heraus, was mit April geschah, nachdem Sie das Gleichgewicht der Welt im neuen Spiel erst einmal wiederhergestellt haben. Entwickler Funcom verknüpft für *Dreamfall* Elemente mehrerer Genres und bastelt an einer vereinfachten Benutzeroberfläche herum, um das Abenteuer zugänglicher zu machen. Zusätzlich zu den beiden bekannten Arealen rätseln Sie in *Dreamfall* auch noch in der seltsamen Welt „Winter" herum. Alle Gebiete werden von deutlich mehr Feinden bevölkert, denen Sie schlagkräftig zu Leibe rücken. Dazu bedarf es natürlich neuer Charaktere. Und weil *Dreamfall* davon reichlich bietet, schlüpfen Sie in die Rollen von gleich drei Spielfiguren mit sehr unterschiedlichem Wesen.

FLOTTE TROIKA

Hauptsächlich scheuchen Sie Zoë Castillo durch die Gegend. Die 20-jährige Studentin aus Casablanca kommt einer unheimlichen Verschwörung auf die Spur, die mit Träumen zu tun hat. Kian, ein intriganter, selbstverliebter Krieger, kommt Zoë häufig in Quere. Und dann ist da noch die jetzt zehn Jahre ältere April Ryan, die sich nach ihren Erlebnissen in *TLJ* ziemlich verändert hat.

UNSTERBLICH

Anders als in einigen anderen Genre-Vertretern gibt's in *Dreamfall* keine zeitkritischen Aktionen oder tödlichen Abgründe. Die Herausforderung des Spiels besteht in der Art und Weise, wie Sie eine bestimmte Situation meistern. Es liegt ganz in Ihrer Hand, ob die Pixelhelden beim Zusammentreffen mit anderen Gestalten munter drauflosquatschen, angreifen, eine List anwenden oder die Beine in die Hand nehmen. Balkongriller können Kämpfen auch ganz aus dem Weg gehen – und kommen trotzdem weiter. Grafisch setzen die Entwickler auf die selbst gezimmerte 3D-Engine namens „Shark". Die vermag die Spielwelt dynamisch auszuleuchten, lässt Oberflächen per Bump Mapping dreidimensional wirken und zaubert zahlreiche Wettereffekte, wie wabernden Nebel, Regen oder Schnee, auf den Bildschirm. Puzzle-Fetischisten müssen sich aber noch bis Mitte 2005 gedulden.

MARC BREHME

DREAMFALL: TLJ

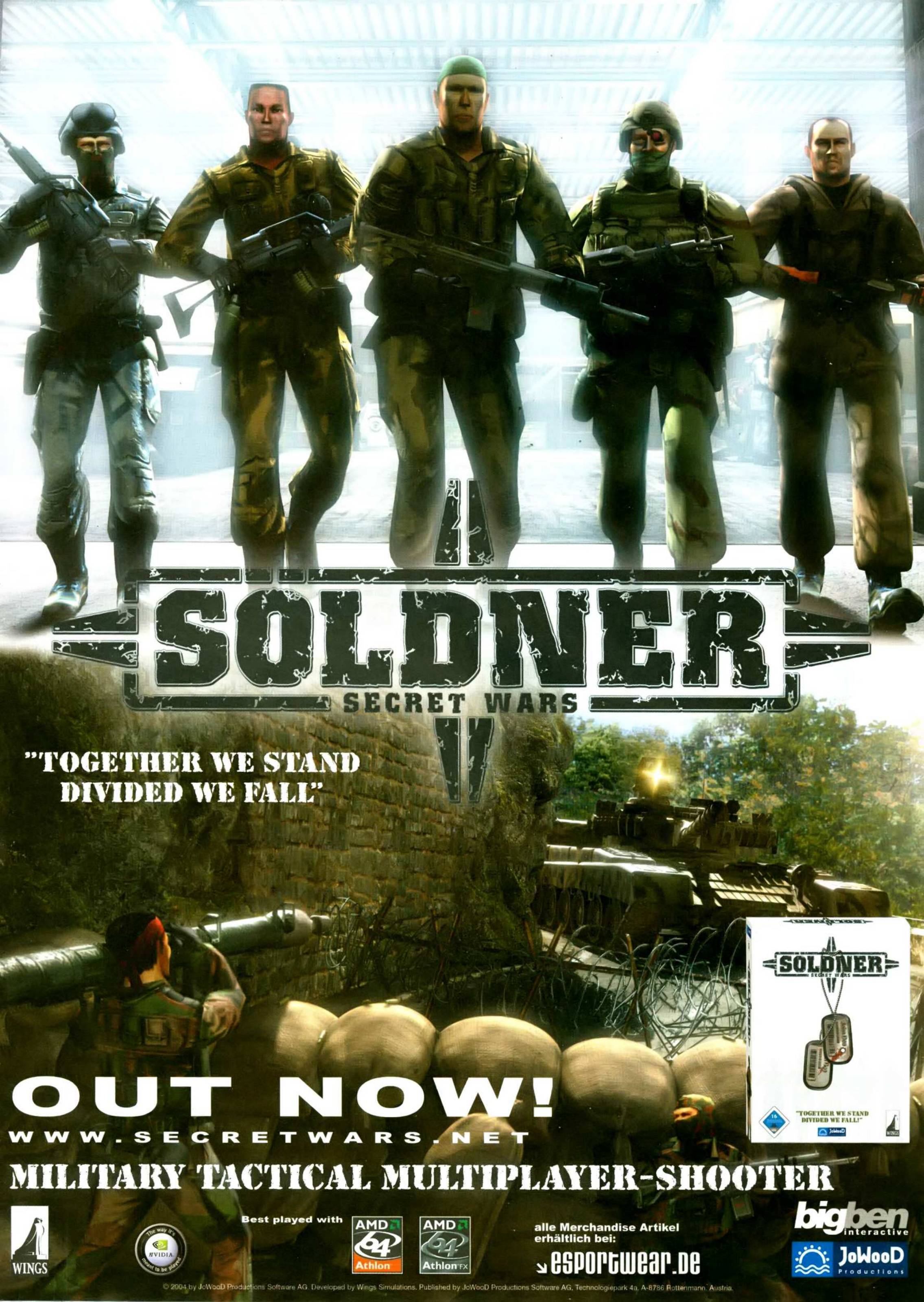
GENRE:	Adventure
ENTWICKLER:	Funcom
FERTIG ZU:	40 %
ERSCHEINT:	3. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	The Longest Journey, Syberia 2
INTERNET:	www.dreamfall.com

KOMMENTAR



MARC BREHME

In *Dreamfall* steckt Potenzial. Vor allem die innovative Benutzeroberfläche, bei der ausschließlich Gegenstände in Ihrem Sichtfeld automatisch markiert werden, scheint die Steuerung sinnvoll zu vereinfachen. Spannend finde ich auch, dass alle Spielcharaktere auf Ihr Verhalten reagieren sollen und Sie dadurch den Verlauf der Handlung direkt beeinflussen. Der Vorgänger *The Longest Journey* war damals ein Überraschungshit und sorgte für Furore bei Abenteuer-Freaks. Die Trauben hat sich Funcom damit selbst ziemlich hoch gehängt.


SÖLDNER
SECRET WARS
"TOGETHER WE STAND
DIVIDED WE FALL"
OUT NOW!
WWW.SECRETWARS.NET
MILITARY TACTICAL MULTIPLAYER-SHOOTER
WINGS
NVIDIA
The way it's meant to be played
Best played with
AMD 64 Athlon
AMD 64 Athlon FX
alle Merchandise Artikel
erhältlich bei:
esportwear.de
bigben interactive
JoWooD Productions
© 2004 by JoWooD Productions Software AG. Developed by Wings Simulations. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.

TEST



Steuer frei!

Das erste Update für KNIGHTS OF THE TEMPLE verbessert die Mausbedienung der mittelalterlichen Klopperei.

Action | Auf unserer DVD finden Sie das 30 Megabyte große Update für die Hack&Slay-Orgie *Knights of the Temple*. Der Patch erweitert die Maus-Steuerung des Spiels, verbessert die Sichtbarkeit des Mauszeigers und ermöglicht individuelle Maus- und Tastatur-Einstellungen. Außerdem haben die Entwickler eine Reihe kleiner Fehler behoben, etwa Speicherprobleme oder gelegentliche Abstürze nach dem ersten Level. So schnetzelt es sich doch gleich viel entspannter. MARC BREHME

Info: www.knightsofthetemple.com

»Ohne Schwangerschaft sinnlos: Kaiserschnitt.«

AUF DVD UPDATE



Totsicher

»Kappe verloren: Deoroller.«

Nicht nur Ozzy Osbourne stürzt manchmal ab, sondern auch HITMAN: CONTRACTS. Letzteres ist garantiert vorbei.

Action | Eidos hat einen Patch veröffentlicht, der nicht nur etliche Fehler und Absturzursachen von *Hitman: Contracts* beseitigt, sondern auch neue Features bietet. Verschwommene Zielfernrohre gehören jetzt ebenso der Vergangenheit an wie Abstürze beim Betrachten der Free-Agent-Zwischensequenz, im Lee-Hong-Assassination-Level oder beim Speichern, wenn gleichzeitig eine weitere Aktion ausgewählt ist. Auch den Asylum-Aftermath-Level starten Sie jetzt beliebig neu, ohne dass Ihre Kiste abschmiert. Durch das Update auf Version 1.74, das gleichermaßen für die englische und deutsche Version taugt, feuern Sie das Scharfschützengewehr nun auch mit der rechten Maustaste ab. *Hitman: Contracts* läuft inzwischen auch mit Grafikkarten der Serien Ati Radeon 8500, 9000 und 9200 ordentlich. MARC BREHME

Info: www.hitmancontracts.com



AUF DVD UPDATE NUR AUF AB-18-EDITION!



BESSERWISSER

MARC BREHME ÜBER DÜNNE SOUNDEFFEKTE



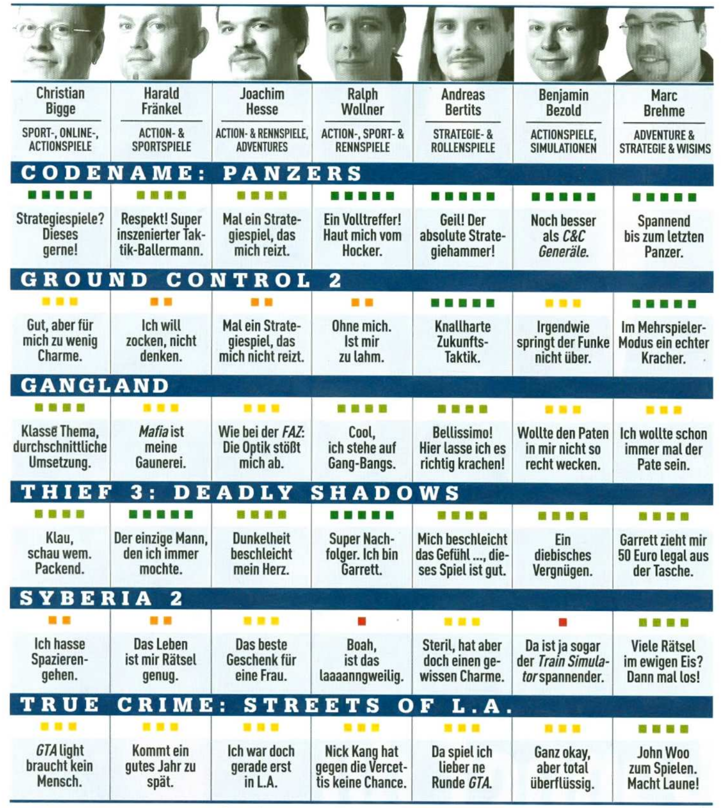
»Horst Tappert ohne Brille.«

So stimmt's noch nicht!

Seit Jahren wird Grafik in Spielen realistischer. Nicht nur die Außenareale von *Far Cry*, *Doom 3* oder *Half-Life 2* bringen die Augäpfel zum Rollen, auch die Charaktere. Dank der Gesichtsanimationen erkennen Sie den Gemütszustand virtueller Gesellen und reagieren entsprechend. Wunderbar! Ständig werfen Hardwareschmieden neue Chips auf den Markt, die dafür sorgen, dass die Scheinwelt immer naturgetreuer anmutet. Wenn in zwanzig Jahren *Terminator 7* für PC erscheint, wird Arnie keinen Finger mehr für die Sequenzen krumm gemacht haben, nachdem er erst einmal von einem 3D-Scanner erfasst wurde. Der Spieler wird kaum noch unterscheiden können, ob er im Kino oder vor dem PC sitzt. Echt? Aber was ist mit dem Sound? Ich vermisse technische Verbesserungen in Sachen Akustik. In aktuellen Shootern kriegen Sie kaum mehr als gebrüllte Befehle und Bombeneinschläge zu hören. Bei Adventures sieht es ähnlich mau aus. Egal ob Musik oder Soundeffekte. Aus den Boxen dröhnt zu selten Überraschendes. Mehr als das übliche Türknarren oder synthetisches Vogelgezwitscher ist meist nicht drin. Warum bekomme ich nicht häufiger mal einen Waldkauz zu hören, der mit einem Pirol um die Wette zwitschert? Oder einen bellenden Hund, ein startendes Flugzeug, Tastaturgeklapper einer Büroszene, das Brummen eines Kühlschranks? Bei den meisten Spielen fehlt sogar das Klacken der Lichtschalter. So geht das nicht. Schließlich werden 7.1-Boxensysteme immer billiger. Noch lohnen die sich aber kaum für Zocker. Also, liebe Entwickler, schultert mal die Mikrofone und unternehmt einen Betriebsausflug in die reale Welt! Da gibt's Geräusche satt. Und nach draußen zu gehen, tut auch selten weh. MARC BREHME

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denken ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	Christian Bigge SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	Harald Fränkel ACTION- & SPORTSPIELE	Joachim Hesse ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	Ralph Wollner ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	Andreas Bertits STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	Benjamin Bezold ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	Marc Brehme ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS
CODENAME: PANZERS	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
	Strategiespiele? Dieses gerne!	Respekt! Super inszenierter Taktik-Ballermann.	Mal ein Strategiespiel, das mich reizt.	Ein Volltreffer! Haut mich vom Hocker.	Geil! Der absolute Strategiehammer!	Noch besser als *C&C Generäle.*	Spannend bis zum letzten Panzer.
GROUND CONTROL 2	■■■	■■	■■	■■	■■■■■	■■■	■■■■■
	Gut, aber für mich zu wenig Charme.	Ich will zocken, nicht denken.	Mal ein Strategiespiel, das mich nicht reizt.	Ohne mich. Ist mir zu lahm.	Knallharte Zukunfts-Taktik.	Irgendwie springt der Funke nicht über.	Im Mehrspieler-Modus ein echter Kracher.
GANGLAND	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■
	Klasse Thema, durchschnittliche Umsetzung.	*Mafia* ist meine Gaunerei.	Wie bei der *FAZ*: Die Optik stößt mich ab.	Cool, ich stehe auf Gang-Bangs.	Bellissimo! Hier lasse ich es richtig krachen!	Wollte den Paten in mir nicht so recht wecken.	Ich wollte schon immer mal der Pate sein.
THIEF 3: DEADLY SHADOWS	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
	Klau, schau wem. Packend.	Der einzige Mann, den ich immer mochte.	Dunkelheit beschleicht mein Herz.	Super Nachfolger. Ich bin Garrett.	Mich beschleicht das Gefühl ..., dieses Spiel ist gut.	Ein diebisches Vergnügen.	Garrett zieht mir 50 Euro legal aus der Tasche.
SYBERIA 2	■■	■■	■■■	■	■■■	■	■■■■
	Ich hasse Spazierengehen.	Das Leben ist mir Rätsel genug.	Das beste Geschenk für eine Frau.	Boah, ist das laaaanngweilig.	Steril, hat aber doch einen gewissen Charme.	Da ist ja sogar der *Train Simulator* spannender.	Viele Rätsel im ewigen Eis? Dann mal los!
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■
	GTA light braucht kein Mensch.	Kommt ein gutes Jahr zu spät.	Ich war doch gerade erst in L.A.	Nick Kang hat gegen die Vercettis keine Chance.	Da spiel ich lieber ne Runde *GTA*.	Ganz okay, aber total überflüssig.	John Woo zum Spielen. Macht Laune!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = *#!*

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Software	02/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	05/2004
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Black Mirror	Unknown Identity	06/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Codename: Panzers	Stormregion	07/2004
Spellforce	Phenomic	01/2004
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Call of Duty	Infinity Wards	12/2003
Far Cry	Crytek	05/2004
XIII	Ubisoft	12/2003
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 04	Codemasters	05/2004
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Gothic 2: D. Nacht des Raben	Piranha Bytes	10/2003
Star Wars: KOTOR	Lucas Arts	01/2004
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Silent Storm	Jowood	12/2003
Civilization 3	Firaxis	03/2002
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
Die Sims	Maxis	10/2000
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußballmanager 2004	EA Sports	01/2004
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
NBA Live 2004	EA Sports	02/2004
NHL 2004	EA Sports	12/2003
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004



»Früher noch ohne Betäubung: Gehirnamputation.«

Jetzt kannst du einpacken!



- 10 Hauptmissionen
- Aufgebohrte *Unreal*-Engine mit dynamischen Schatten
- Bloom-Filter für weiche Lichteffekte
- 6 Pfeilsorten
- 6 Gadgets
- Verfolger- und Ego-Perspektive
- Nützliche Spezialgegenstände
- Optionale Quests
- Gerenderte Zwischensequenzen
- Erscheint auf DVD

Kleptomagie! Bei THIEF 3: DEADLY SHADOWS klauen Sie alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Da stehen Sie doch drauf, oder?

Eine Chance für die Diebe

Meisterdieb Garrett mag ein fiktiver Held sein, doch auch im echten Leben gab es wahre Prominente unter den Langfingern! Wir stellen Ihnen die drei berühmtesten vor.

1. DIEB SPACE NINE



Der Dieb Space Nine gelangte durch einen ganz besonderen Coup zu Ruhm. Er brach 1930 in die weltbekannte Jerusalemer Bar Mitzwa ein. In diesem Etablissement tummelten sich nur die reichsten Stars und die mächtigsten Politik-Größen. Der Filmstar Jude Law Senior war dort eingekehrt und führte den größten Diamanten der Welt, den so genannten Black Sabbath, mit sich. Dieb Space Nine verkleidete sich als Teenie-Idol Rabbi Williams, entwendete den Stein und flüchtete in einem VW Beetlehem.

Foto: action press/Montage: Carola Giese

2. DIEB IMPACT



Der Dieb Impact darf in unseren Top 3 der Gauner nicht fehlen. Als Verbrecher war er eine Niete, doch als Musikproduzent feierte er Welterfolge. Sein bekanntester Hit war die Tanznummer How Dieb is your Love, die es in über zwölf Ländern an die Spitze der Hitparaden schaffte. Ganz nebenbei kreierte er damit eine neue Musikrichtung: den Dieb House.

Foto: action press

3. DIEB THROAT



Dieb Throat hieß mit bürgerlichem Namen Ignaz Klötubus Throat und hielt sich mit kleinen Taschendiebstählen über Wasser. Leider war der Hehlermarkt für gestohlene Taschen irgendwann übersättigt. Als er jedoch hörte, dass in einem US-Hotelzimmer die Original-Schweinsleder-Tasche von Adolf Hitler aufbewahrt wurde, schlug er wieder zu. Ehe er sichs versah, steckte er mitten drin im Watergate-Skandal, der den damaligen US-Präsidenten zu Fall brachte.

Foto: action press/Montage: Carola Giese

»Abgesetzt: grüner Star Dreck.«

Es gibt nicht viele Spiele, die Kultstatus genießen. Und erst auf den zweiten Blick fällt auf, dass abgöttische Liebe der Fans nicht nur positive Seiten hat. Denn der Nachfolger eines Kultspiels hat es immer besonders schwer. Aktuelles Beispiel: *Deus Ex 2*. Fans des Erstlings stürzten sich sofort auf jede noch so kleine Schwäche des Titels, um ihn in der Luft zu zerreißen. Wird *Thief 3*, das ebenso aus der Software-Schmiede Ion Storm stammt, nun etwa ein ähnliches Schicksal zuteil? Die beiden Vorgänger *The Dark Project* und *The Metal Age* gehören schließlich noch heute zu den absoluten Lieblingen der Kritiker. Als vor einigen Wochen *Thief*-Veteran und Projektleiter Randy Smith seinen Hut nahm, gerieten Skeptiker in Panik. Ist Randy abgehauen, weil Eidos ein unfertiges Müllspiel veröffentlichen wollte? Jetzt, wo die Testversion vorliegt, können wir die Frage definitiv mit einem klaren „Nein" beantworten.

ALTBEWÄHRTE TUGENDEN

Keine Bange – das grundlegende Spielprinzip blieb glücklicherweise unangetastet. Sie übernehmen wieder die Rolle des Meisterdiebs Garrett, schleichen durch mittelalterliche Szenarien, dringen in Gebäude ein und reißen sich alles unter den Nagel, was irgendwie wertvoll ausschaut. Dabei ist es oberstes Gebot, direkten Konfrontationen aus dem Weg zu gehen und möglichst im Verborgenen zu agieren. Was ist neu? Zum Beispiel eine zusätzliche Kameraperspektive. Alternativ zur Ego- steht jetzt nämlich eine Verfolger-Ansicht zur Verfügung. *Thief*-Spieler der ersten Stunde erkennen darin natürlich den Untergang des Abendlandes. Doch wer erst einmal in der neuen Perspektive gezockt hat, hat keinen Grund mehr, zu meckern. Denn Ihre Jobs fallen aufgrund des besseren Überblicks um einiges leichter als in den Vorgängerspielen. Brechen Sie also gefälligst in Jubelgesänge aus, Sie Nörgler!

AUF DVD
VIDEO: INTERAKTIVER TEST



»Rex Guildo: letzter Auftritt.«

So spielt sich Thief 3: Deadly Shadows

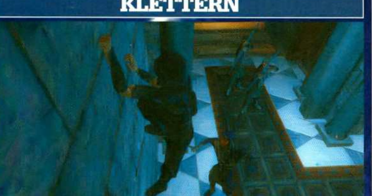
Vorsicht, der Klaubautermann geht um! Wer sich erst einmal in *Thief 3: Deadly Shadows* reingespielt hat, wird zum dynamischen Kleptomanen. Während man durch die Stadt schleicht, schnappt man sich hier einen Kerzenständer vom Fenstersims und dort den Geldbeutel eines vorbeikommenden Fußgängers. Wie Garrett seine langen Finger einsetzt, lässt jede Elster vor Neid erblassen. Passen Sie auf, dass Sie die erworbenen Fähigkeiten nicht in die Realität umsetzen und ganz aus Versehen eine Waschmaschine aus dem Media Markt entführen. Hier ein paar Beispiele für typische Diebesaktionen im Spiel:

KREMPEL EINHEIMSEN



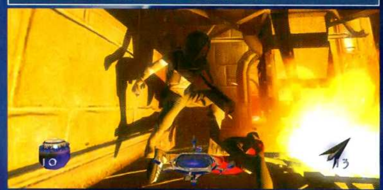
In der gesamten Spielwelt wimmelt es von Wertgegenständen, deren Reiz sich Garrett nicht entziehen kann. In der Stadt kommen Sie am schnellsten und vor allem am leichtesten zum Zuge. Es gibt jede Menge Häuser, in die Sie einbrechen und den schlafenden Bewohnern ihre Habe entwenden können. Die Gefahr, dabei erwischt zu werden, tendiert gegen null. Hauptsache, Sie schließen die Tür hinter sich, damit die Wachen keinen Verdacht schöpfen und nach dem Rechten sehen.

KLETTERN



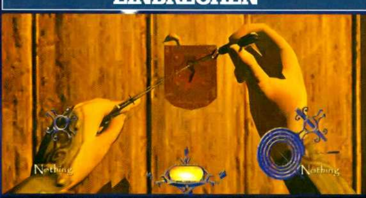
Anfangs bewegt sich unser Meisterdieb ausschließlich auf seinen Latschen durch die Gegend. Wenn Sie dem Händler in den Docks einen Besuch abstatten, können Sie Kletterhandschuhe für stolze 2.000 Goldstücke erwerben. Benutzen Sie die Teile, um wie Spider-Man an Stein- oder Holzwänden hochzukraxeln. Die verdutzten Wärter haben dann das Nachsehen. Außerdem erreichen Sie so in der Stadt jede Menge verborgene Ecken, in denen Sie wertvolle Beutestücke finden.

SCHLEICHEN



Eigentlich ist Garrett die ganze Zeit damit beschäftigt, möglichst keinen Lärm zu machen. Das geht am besten, wenn man in gekauerter Haltung langsam durch die Gegend watschelt. Achten Sie vor allem auf die Beschaffenheit des Untergrunds. Auf Stein- oder Metallböden sind Sie genauso unauffällig wie ein startender Jumbo-Jet. Moos oder Rasenoberflächen sind da wesentlich leiser. Besonders wichtig: Bleiben Sie stets im Schatten. Im Schutz der Dunkelheit nähern Sie sich den Wachen bis auf wenige Zentimeter und streicheln sie mit dem Knüppel.

EINBRECHEN



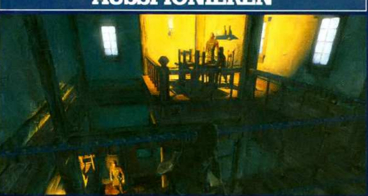
Frei nach dem Motto „Schloss geknackt und eingesackt" öffnen Sie alle Türen, an denen sich eine rautenförmige Schließanlage befindet. Die Knackerei wird per Minispiel umgesetzt. Vor sich sehen Sie das Schlüsselloch und Ihre zwei Patscher, die mit einem Dietrich rumfuchteln. Wichtiger ist jedoch die Anzeige rechts unten. Hier erblicken Sie die Schließ-Riegel und die Stellung des Dietrichs. Nach unseren Erfahrungen müssen Sie die Dinger nicht kippen, sondern lediglich im 90-Grad-Winkel ansetzen. Der Riegel schnappt bei 0, 90, 180 oder 270 Grad so gut wie immer ein. Erwischen lassen dürfen Sie sich dabei nicht.

UM DIE ECKE BRINGEN



Es ist möglich, das Spiel zu lösen, ohne einen Pixelknaben zu verprügeln. Dazu braucht man allerdings jede Menge Geduld. Wer es schnell mag, beseitigt ahnungslose Wachen und Passanten mit einem gezielten Pfeilchen. Danach schultert Garrett den schlaffen Körper und legt ihn an einem schattigen Fleckchen ab. Wenn er Munition sparen will, schleicht er sich an Opfer heran und zieht ihnen den Knüppel über die Birne – oder seinen Dolch ins Zwerchfell.

AUSSPIONIEREN



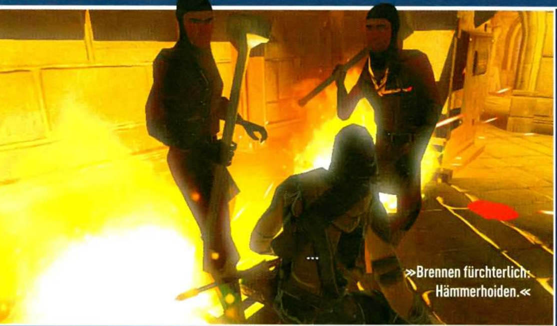
Während Sie zusammengekauert in einer Ecke hocken, können Sie prima Unterhaltungen belauschen. Oftmals faseln die Kerle nur irgendetwas daher, manchmal erfährt man aber wichtige Hinweise über den Verbleib bestimmter Beutestücke. Die 08/15-Gespräche wiederholen sich ständig, Hinweise fallen also auf. Wenn Sie das Gespräch nicht mehr im Kopf haben, schauen Sie einfach ins Aufgabenmenü. Hier sind alle Hinweise aufgelistet.

GUT GEKLAUT

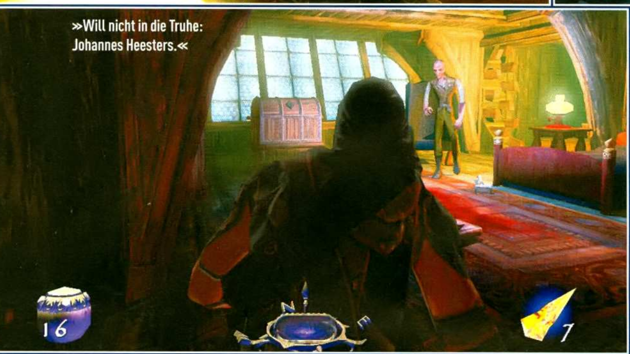
Als geübter Langfinger hat Garrett inzwischen ein paar weitere Tricks gelernt. Der wichtigste ist wohl das Knacken von Schlössern. Genau wie bei *Splinter Cell* ist hier Fingerspitzengefühl gefordert. Mit den Steuertasten gilt es, den „Knackpunkt" des Öffnungsmechanismus zu finden und das Dietrichsymbol just an diesem Punkt eine Zeit lang verweilen zu lassen, bis das Schloss endlich aufschnappt. Je nach Komplexität des Riegels müssen Sie die Prozedur mehrmals wiederholen. Aber selbst die sichersten Türen, Truhen und Safes sind für geübte Dietrich-Akrobaten kein Problem. Des Weiteren klettert Garrett an Wänden hoch, wodurch zum Beispiel ein Einstieg durchs Fenster möglich ist. Was für Sam Fisher das Multifunktionsgewehr, sind für Garrett die Spezialpfeile, mit denen er seinen Bogen füttert. Unliebsame Lichtquellen wie Fackeln, Kerzen oder Kaminfeuer löschen Sie in gewohnter Manier mit einem „Wasser-Bolzen". Das genaue Gegenteil bewirkt der Feuerpfeil, mit dem Sie Dinge in Brand stecken. Und dann wären da noch Bogengeschosse, die beim Aufprall ein Betäubungsgas verströmen oder Krach machen, um Gegner abzulenken. Besonders cool fanden wir aber die Moospfeile. Diese Teile lassen am Zielort einen Moosteppich entstehen. So kann unser Held leiser über heikle Oberflächen spazieren oder bei einem Sprung in die Tiefe für gedämpfte Schallentwicklung sorgen. Als wir zufällig danebenzielten und den Moos-Bolzen im Gesicht eines Wachmanns platzierten, wurden wir Zeugen eines lustigen Schauspiels: Das Moos verstopfte die Kauleiste des Ärmsten, weswegen seine Hilferufe nur als hilfloses Gurgeln zu vernehmen waren. Ja, die Moosdinger sind wirklich cool.

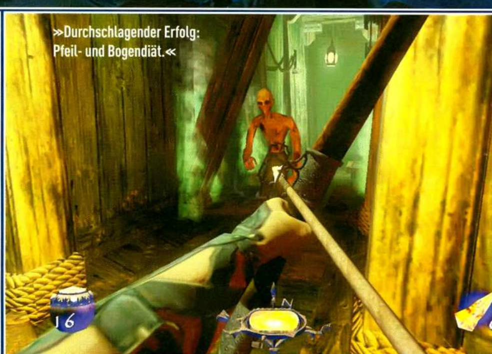
VON HINTEN GEHT'S SCHNELLER

Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand gibt Aufschluss über Garretts Sichtbarkeits-Status. Gegner, an die sich die Spielfigur unbemerkt heranschleicht, werden lautlos aus dem Spiel entfernt. Wenn Garrett Dolch oder Keule gezückt


»Brennen fürchterlich: Hämmerhoiden.«


»Schlampig: beim Teeren die Federn vergessen.«


»Will nicht in die Truhe: Johannes Heesters.«


»Durchschlagender Erfolg: Pfeil- und Bogendiät.«

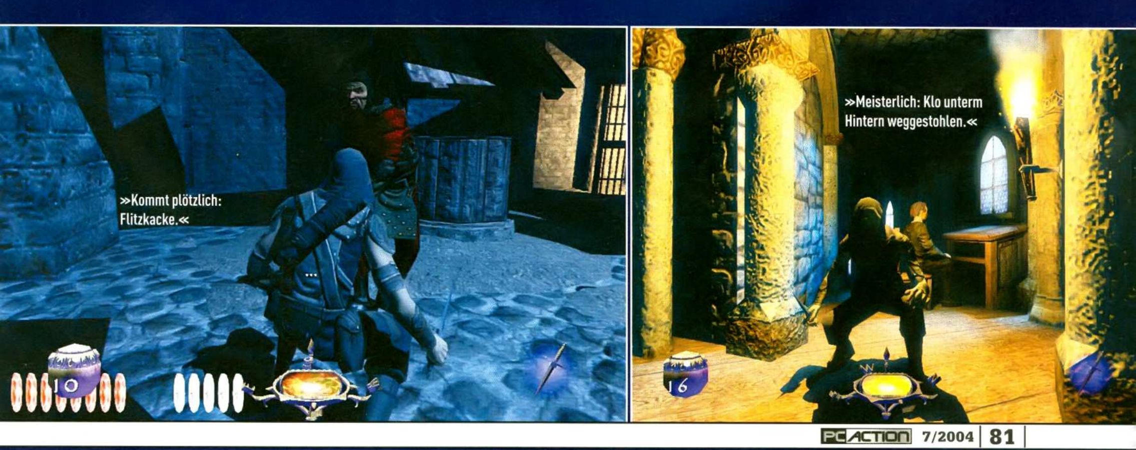
hat und sich hinter einem Widersacher befindet, holt er zur „Stealth-Attacke" aus. Mit nur einem Hieb wird das Opfer niedergeknüppelt oder gepikst. Da bietet es sich natürlich an, den Körper gleich fachgerecht zu verräumen. Also kurz den schlaffen Leib schultern und irgendwo in eine dunkle Ecke damit. Denn im offenen Zweikampf schaut's oft übel aus für unseren Langfinger, der meist schwächer ist als Wladimir Klitschko nach der fünften Runde. Erledigen Sie Wachpersonal also lautlos, bevor solche Kerle Alarm schlagen und Hilfe holen. Falls Garrett von einem halben Dutzend Schwertschwingern umzingelt wird, empfiehlt es sich, einfach das Weite zu suchen. Wer zufällig eine Blendgranate im Gepäck hat, lässt Feinde gruppenweise erblinden und macht sich so besonders locker vom Acker.

DAS ECHTE LEBEN

Neu bei *Thief 3*: Sie müssen die Levels nicht mehr stupide hintereinander bewältigen. Sie bewegen sich mehr oder weniger frei durch eine mittelalterliche Umgebung, lauschen Unterhaltungen der Passanten, klauen diesen wertvollen Schmuck vom Körper und durchstöbern Gebäude. Oft finden Sie Nachrichten, die Aufschluss über den Verbleib besonders lohnender Stücke geben. Die in den Levels verteilten Schriftstücke dienen aber auch dazu, Licht ins Dunkel der mysteriösen Geschichte zu bringen, über die wir an dieser Stelle nichts verraten möchten. Die Entwickler wählten eine spannende Erzählweise. Nicht jede Einzelheit wird dem Spieler auf dem Silbertablett serviert. Oft hat man das Gefühl, sich Informationen zur Geschichte erarbeitet zu haben, was Genugtuung verschafft. Und Schlüsselfiguren auszuspionieren, bereitet sicher nicht nur neugierigen Naturen diebische Freude. *Thief 3* wäre wohl Else Klings Lieblingsspiel.

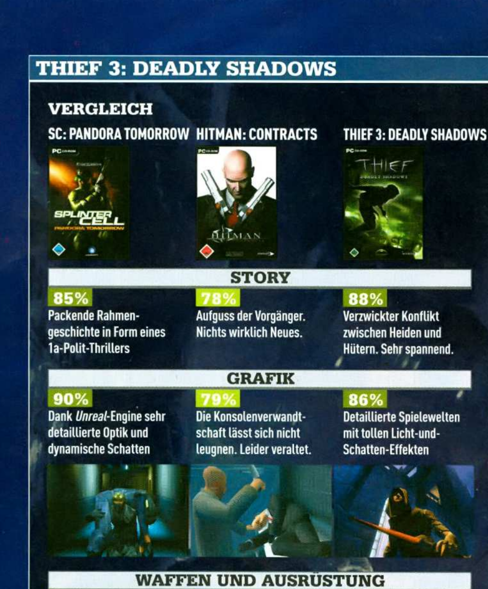
LICHTE MOMENTE

Technisch geht bei *Thief 3* die Post ab. Vor allem die schicken


»Kommt plötzlich: Flitzkacke.«

»Meisterlich: Klo unterm Hintern weggestohlen.«

THIEF 3: DEADLY SHADOWS — PRÜFSTAND



VERGLEICH

	SC: PANDORA TOMORROW	HITMAN: CONTRACTS	THIEF 3: DEADLY SHADOWS
STORY	85% Packende Rahmengeschichte in Form eines 1a-Polit-Thrillers	78% Aufguss der Vorgänger. Nichts wirklich Neues.	88% Verzwickter Konflikt zwischen Heiden und Hütern. Sehr spannend.
GRAFIK	90% Dank *Unreal*-Engine sehr detaillierte Optik und dynamische Schatten	79% Die Konsolenverwandtschaft lässt sich nicht leugnen. Leider veraltet.	86% Detaillierte Spielewelten mit tollen Licht-und-Schatten-Effekten
WAFFEN UND AUSRÜSTUNG	90% Herrliches Sam-Fisher-Geheimarsenal. Da wird selbst 007 neidisch.	92% Jede Menge Gemeinheiten (z. B. Giftspritze) und etliche Geheimwaffen	88% Intelligente und durchwegs nützliche Waffen. Nicht sonderlich spektakulär.
SPIELSPASS	85% Jeder Schleicher will so sein wie Sam Fisher. Der Typ ist einfach geil.	82% Wirkt altbacken, bereitet aber trotzdem viel Vergnügen.	87% Das freie Gameplay und die dichte Atmosphäre sorgen für Laune.
SPIELELEMENTE	70% / 15% / 15%	45% / 45% / 10%	80% / 5% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Schleichen; ROT= Kämpfen; BLAU= Rätseln

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!





512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

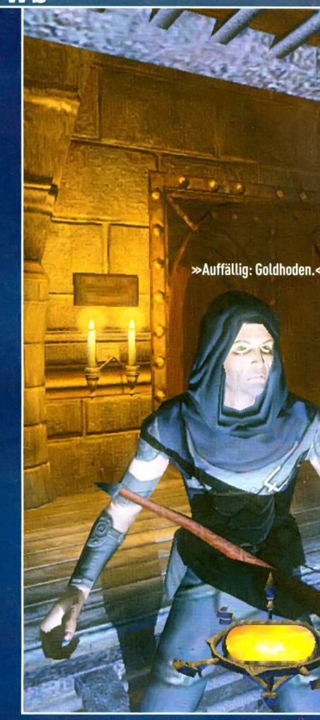
1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Für die meisten Effekte ist die Grafikkarte verantwortlich, weshalb für *Thief 3: Deadly Shadows* eine CPU mit 2.100 MHz reicht. Über das Options-Menü lassen sich langsamere CPUs kaum entlasten, bei weniger als 2.000 MHz müssen Sie daher einen zähen Bildaufbau in Kauf nehmen. Da eine DX8-Grafikkarte vorausgesetzt wird, können Sie mit einem Beschleuniger der Geforce2- oder Geforce4-MX-Reihe nicht spielen.

PRO & CONTRA

- \+ Gelungene Charaktere
- \+ Dichte Atmosphäre
- \+ Perfektes Leveldesign
- \+ Clevere Steuerung
- \+ Intelligente Waffen
- \+ Prima Musik und Sound
- \+ Detaillierte Grafik
- \+ Hohe Handlungsfreiheit
- \+ Viele Lösungswege
- \+ Zwei Kameraperspektiven
- − Stellenweise KI-Probleme
- − Unbrauchbare Übersichtskarten
- − Wachen erscheinen immer an den gleichen Stellen
- − Langweilige Dietrich-Spielchen



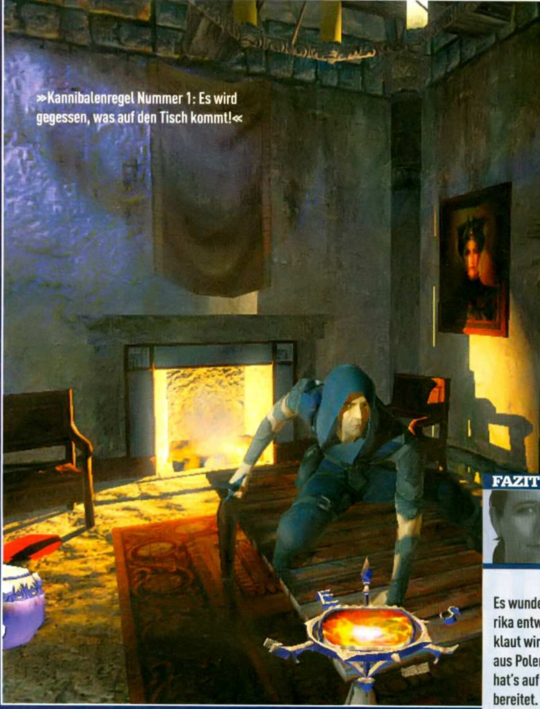
»Auffällig: Goldhoden.«

Licht-und-Schatten-Spiele plus leckerste Texturen lassen Besitzer dicker Rechner frohlocken. Das Physiksystem kommt auf jeden Fall besser rüber als bei *Deus Ex 2*, wo viele Objekte bekanntermaßen irgendwie zu „leicht" wirkten. Tontechnisch rockt *Deadly Shadows* ebenfalls die mittelalterliche Hütte. Realistische Umgebungsgeräusche, filmreife Sprachausgabe und ein stimmungsvoller Soundtrack sind nur die Spitze des Eisbergs. Erst nach einiger Zeit fällt auf, wie galant die Macher den Sound in das Spiel eingefügt haben. Schrittgeräusche und Räusperer verraten Ihnen, wo sich die Wachen



»Heute im Angebot: Aufschnitt.«





»Kannibalenregel Nummer 1: Es wird gegessen, was auf den Tisch kommt!«

aufhalten. Und noch ein Beispiel: Wenn sich im Nebenraum zwei Personen unterhalten, während die Tür geschlossen ist, klingen deren Gesprächsfetzen dumpf. Ist die Tür geöffnet, so erklingt der Dialog weitaus klarer. Das ist jetzt kein Grund, glücklich hupend im Autokonvoi durch die Straßen zu heizen, aber definitiv ein nettes Feature.

DAS DICKE ENDE

Unsere Mängelliste haben wir uns bis zum Schluss aufgehoben. Auch wenn man den Schwierigkeitsgrad bis ins kleinste Detail verstellen kann, gab uns die gegnerische KI mitunter Rätsel auf. Mal scheinen die Wachen taub und blind zu sein, während sie an anderer Stelle schon durch einen Mäusefurz in Alarmbereitschaft versetzt werden. Zwar kann man sich das schönreden, indem man behauptet, dass im echten Leben ja auch nicht alle Menschen gleich gute Ohren und Augen haben, aber es nervt halt zuweilen. Wo wir gerade bei den Gegnern sind: Im späteren Spielverlauf stoßen Sie auf unsichtbare Monster, die sich nur durch Weihwasser kaltmachen lassen. Die gingen uns mächtig auf den Diebessack, aber zum Glück gibt's ja eine Schnellspeicherfunktion. Auch blöd: Wenn Garrett einen schlaffen Leib schultert, sieht das immer etwas holprig aus. So etwas fällt bei den ansonsten echt netten Animationen besonders ins Auge. Zu guter Letzt meckern wir über die Kartenfunktion. Eine mittlerweile zum Standard gehörende Auto-Map gibt es nicht. Wenn man die Karte aufruft, bekommt man ein vergilbtes Blatt Papier zu Gesicht, das offensichtlich Warren Spectors Kinder mit Muttis Lippenstift beschmiert haben. Da Garretts aktueller Standort nicht darauf vermerkt ist, ist die Karte nicht nur hässlich, sondern komplett für den Arsch. So wie Nacktfotos unserer Redakteure. RALPH WOLLNER

rwischt!

FAZIT

RALPH WOLLNER

Es wundert mich, dass *Thief 3* in Amerika entwickelt wurde. So wie hier geklaut wird, müsste das Teil eigentlich aus Polen kommen. Aber egal. Mir hat's auf jeden Fall eine Menge Spaß bereitet. Das Beste ist die Spiel-Intensität: Ich habe mich des Öfteren dabei ertappt, wie ich die Luft angehalten habe, wenn sich Garrett mal wieder an eine Mauer schmiegte und die Wache nur Zentimeter an seinem Zinken vorüberzog. Und das passiert mir beim Zocken wirklich äußerst selten. *Thief 3* spielt man also nicht, sondern man lebt es. Ich hörte jedenfalls vier Tage lang ausschließlich auf den Namen Garrett. Aber wer will auch schon Ralph heißen.

FAZIT

JOACHIM HESSE

Zoing – nimm das, du Unhold! Mein Pfeil geht ähnlich wie Herrn Wollners Anmachen bei Frauen meilenweit daneben. Eine biedere Burgdame kreischt daraufhin sämtliche Schwertträger zusammen. Danke! Klar, einem Grobmotoriker wie mir fällt es nicht leicht, der Königin die Kronjuwelen unbemerkt unterm Hintern wegzuklauen. Trotzdem ist es ein diebisches Vergnügen in der düsteren Stadt mit den tollpatschigen Wächtern ein paar Wertgegenstände mitgehen zu lassen und jeden Winkel zu erkunden. Kollege Wollners *Thief*-Exemplar sack ich nachher auf jeden Fall ein, ohne dass er's merkt.

THIEF 3: DEADLY SHADOWS

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, DirectX-8-Grafikkarte, Win98 SE
SINNVOLL: 2.1 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Ion Storm
VERTRIEB:	Eidos
INTERNET:	www.eidos.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	18. Juni 2004

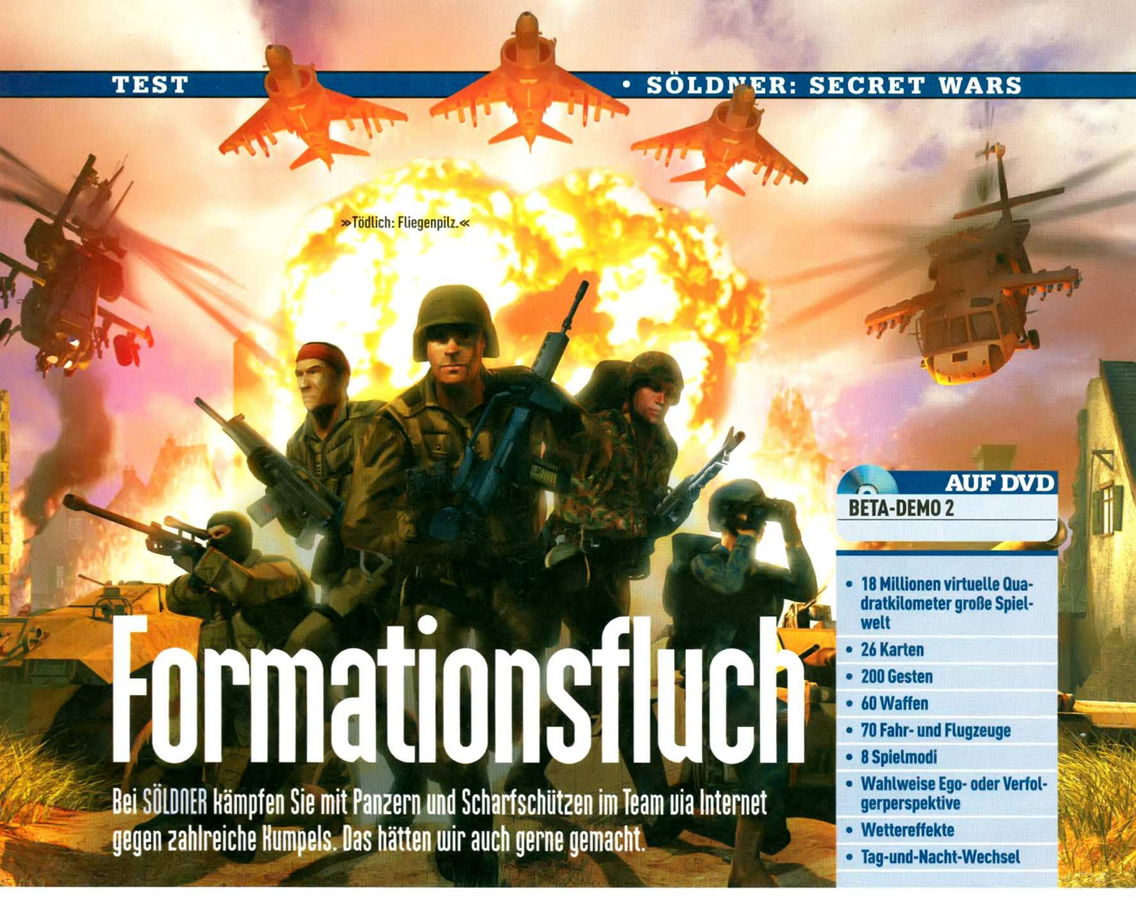
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Garrett ist nach wie vor ein Einzelgänger.
PC: 1
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	84%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER **87 %**

SEHR GUT – Intelligentes Schleichspiel für geduldige Zocker.



»Tödlich: Fliegenpilz.«

Formationsfluch

Bei SÖLDNER kämpfen Sie mit Panzern und Scharfschützen im Team via Internet gegen zahlreiche Kumpels. Das hätten wir auch gerne gemacht.

AUF DVD
BETA-DEMO 2

- 18 Millionen virtuelle Quadratkilometer große Spielwelt
- 26 Karten
- 200 Gesten
- 60 Waffen
- 70 Fahr- und Flugzeuge
- 8 Spielmodi
- Wahlweise Ego- oder Verfolgerperspektive
- Wettereffekte
- Tag-und-Nacht-Wechsel

Aufruhr in der PC-ACTION-Redaktion. Die Testversion von *Söldner* ist eingetroffen. Jetzt wird sich endlich herausstellen, ob der Online-Shooter aus dem Ruhrpott *Battlefield Vietnam* Paroli bieten kann oder den Genreprimus gar entthront. Denkste! Wie es so oft der Fall ist, kam alles anders als geplant. Kurz nach dem fulminanten Intro-Video folgte nämlich die Ernüchterung. Noch waren keine Internetserver vorhanden und *Söldner* schiffte erst nach Redaktionsschluss in den Handel. Was also tun? Nur im LAN mit sechs Redakteuren testen? Nein, das würde dem Spiel nicht gerecht. Schließlich lässt sich so nicht der Netzcode beurteilen und außerdem sind die riesigen Karten von *Söldner* für 16 bis 32 Spieler ausgelegt. Aber es war noch nicht aller Tage Abend. Denn Teut Weidemann von Wings Simulations setzte extra einen Test-Server auf und zwang ein paar seiner Untergebenen, an zwei Nachmittagen für uns Kanonenfutter zu spielen. Eine feine Sache, aber um alle Feinheiten des Programms ausgiebig zu beurteilen, reichen acht Stunden Zocken nicht aus. Dafür ist *Söldner* viel zu komplex. Außerdem wollten wir die Serverstruktur unter Volllast beurteilen und auf den ersten Patch warten, der pünktlich zum Erscheinungstermin verfügbar sein und ärgerliche Programmfehler der Masterversion ausmerzen soll. Deshalb haben wir uns entschieden, Ihnen diesen Monat „nur" unsere gesammelten Eindrücke zu vermitteln und die Wertung nächste Ausgabe nachzureichen. Wir sind sicher, in Ihrem Sinne zu handeln.

DUMM UND DÜMMER

Die Story von *Söldner* spielt im Jahr 2010 und ist schnell erzählt. Amerika ist seiner Rolle als Weltpolizei überdrüssig. Man kümmert sich lieber um hausgemachte Probleme. Auch Russland engagiert sich kaum noch im Ausland. Dennoch haben Terroristen und andere Störenfriede wenig zu lachen. Hochmodernen internationalen Söldnertruppen sei Dank. Wo auch immer es brennt, diese Jungs sind zur Stelle. Während Sie sich im Einzelspieler-Modus den Guten anschließen, dürfen Sie online für beide Seiten streiten. Bevor Sie aber ins Netz gehen, sollten Sie unbedingt die Einzelspieler-Kampagne zum Trainieren nutzen. Gegenüber *Battlefield Vietnam* gibt es in *Söldner* keine reinen Bot-Matches. Stattdessen picken Sie sich einen von mehreren zufällig generierten Einsätzen heraus. Wenn Sie erfolgreich waren, winkt eine neue Waffe oder ein Fahrzeug zur Belohnung. Hört sich motivierend an, ist es aber nicht. Zum einen wiederholen sich die Missionsziele ständig (Geisel befreien, Objekt zerstören, Gegenstand liefern), zum anderen stellten sich die Bots unserer Masterversion dämlicher an als Daniel Küblböck hinterm Lenkrad. Und das will was heißen. Unsere KI-Typen konnten nicht einmal Panzergeschütze bedienen. Stattdessen versuchten sie uns à la *Destruction Derby* schrottreif zu rammen. Lächerlich. Vor allem, wenn ein Mini-Jeep ständig versucht, Sie von hinten zu begatten, während Sie in einem fetten Panzer hocken. Unsere Testversion von *Söldner* unterbietet so tatsächlich noch den grottigen Einzelspielerpart von *Battlefield Vietnam*. Nur gut, dass das Spiel hauptamtlich als Mehrspieler-Shooter kandidiert.

CHEFSACHE

Wenn Sie das virtuelle Schlachtfest zum ersten Mal betreten, löst das gemischte Gefühle aus. Besonders hübsch sieht die Umgebung nur aus der Luft aus, wo Sie eine unglaubliche Fernsicht genießen. Am Boden der Tatsachen zucken durchschnittlich animierte Söldner über kantige, triste Landschaften. Besser wirkt das Ganze,







wenn Sie in den Optionen den Graswuchs einschalten. Davon raten wir Ihnen aber ab. Denn beim Daddeln behindern die grünen Halme Hardcore-Zocker nur. Aber was zählt, sind die inneren Werte. Und hier strotzt *Söldner* nur so vor Innovationen. Bestes Beispiel: der Commander-Modus. Ein Team-Kamerad übernimmt die Verantwortung über die Truppe, indem er das Teamkonto verwaltet und mittels Karte Wegpunkte setzt und Ziele zuweist. Eine geniale Sache, die im Beta-Test aber nur bei Profi-Begegnungen für Jubelschreie sorgte. Gelegenheitsspieler hatten einfach zu wenig Bock, die Rolle des strategischen Chefs zu übernehmen. Daraus ergab sich ein weiteres Problem. Denn im Gegensatz zu der *Battlefield*-Serie kostet bei *Söldner* alles virtuelle Knete, die Sie durch Flaggeneroberung und ausgeschaltete Feinde kassieren. Wollen Sie einen fetten Panzer fahren oder per Heli abheben, so dauert es entsprechend lange, bis Sie das nötige Kleingeld zusammen haben. Ach ja, ins Gras beißen sollten Sie möglichst auch nicht. Dann müssten Sie ja wieder eine neue Grundausrüstung erwerben. Hätten Sie aber einen Anführer in Ihren Reihen, ginge es wesentlich schneller voran. Einmal die fette Team-Kasse aufgeteilt und schon steht dem Gang zum nächsten Ausrüstungsterminal nichts mehr im Weg. Wings hat glücklicherweise das Problem erkannt und arbeitet bereits an einer Lösung, den Job des Anführers interessanter zu gestalten (siehe Interview). Und das könnte es echt bringen.

ZUM DURCHDREHEN

Konnten Sie trotz fehlenden Commanders einmal ein Fahrzeug erhaschen, dann wissen Sie nicht, ob Sie lachen oder weinen sollen. Die Fahrphysik erinnert momentan eher an ferngesteuerte Flitzer, ein tonnenschwerer Panzer hüpft noch wie ein Gummiball über Feld

So spielt sich Söldner



Juhu, *Battlefield* mit modernen Waffen! Moment mal! *Söldner* ist weit mehr als ein müder Abklatsch. Dafür sorgen ein paar richtig nette Ideen. Aber lesen Sie selbst.

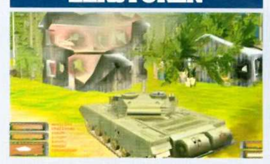
KAUFEN

Durch ausgeschaltete Gegner, Flaggen- und Basiseroberungen verdienen Sie Geld, das Sie in Fahrzeuge und Ausrüstung investieren.

WÄHLEN

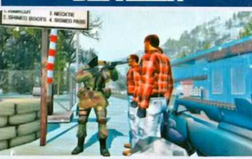
Jedes Team sollte unbedingt einen Spieler zum Commander wählen. Dieser setzt Wegmarken und teilt die Team-Kasse auf.

ZERSTÖREN



Wiegen Sie sich nicht in Sicherheit, nur weil Sie in einem Haus stehen. Mit der entsprechenden Waffe kriegen Sie bei *Söldner* alles klein.

BEFREIEN



Sie haben keinen Bock mehr auf den Eroberungs-Modus? Dann spielen Sie eine Runde Geiselbefreiung. Für Abwechslung ist gesorgt.

GANZ GROSSE KISTE!

PC ACTION und esportwear.de lassen Söldner-Herzen höher schlagen. Wer die unten stehende Frage richtig beantwortet, hat die Chance, eine von fünf riesigen *Söldner*-Munitionskisten zu gewinnen. Und weil wir unsere Leser lieben, ist jeder Container mit Halstuch, Tasche, Wollmütze, Erkennungsmarke und Aufkleber gefüllt.

In welchem Jahr spielt *Söldner*?

A) 1942
B) 2010
C) 2666



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 20.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Schuss vor den Bug

»Lass stecken!«

In unsere Masterversion haben sich ein paar unschöne Fehler eingeschlichen. Einen Großteil davon soll ein Update beheben, das zum Verkaufsstart auf www.secretwars.net zu finden ist. Natürlich berücksichtigen wir den Patch im Nachtest.

- Fahrzeugphysik und Kollisionsabfrage weisen Ungereimtheiten auf.
- Raketen fliegen mitunter durch Objekte hindurch.
- Gewehrgranaten prallen manchmal von Fahrzeugen ab.
- Die Zieloptik der Schulterkamera stimmt bei Fahrzeugen nicht.
- Fehlerhafte Joysticksteuerung bei einigen Modellen.
- Manchmal explodieren Fahrzeuge aus heiterem Himmel.
- Ist von zwei Landeplätzen einer besetzt, kann kein weiterer Hubschrauber gekauft werden.
- Mängel bei der Gegner-KI im Einzelspieler-Modus.
- Waffenbeschreibungen fehlen.

Einer wird gewinnen

Wie schlägt sich *Söldner* im direkten Vergleich mit *Battlefield Vietnam*? Wir haben beiden Mehrspieler-Shootern auf den Zahn gefühlt und verraten Ihnen, wer die besseren Siegchancen hat.

BF VIETNAM

GRAFIK



Der virtuelle Dschungel lebt! Die Spielwelt kommt recht detailliert rüber und lässt Urlaubsgefühle wahr werden. Außerdem wissen die ansprechend animierten Charaktere zu gefallen. **86%**

FAHRZEUGPHYSIK



Die Mischung aus Arcade und Simulation bietet ein taugliches Fahrgefühl. Dennoch nerven peinliche Ungereimtheiten. Panzer bleiben beispielsweise an Sandsäcken hängen und nehmen sogar Schaden. **67%**

CHARAKTERKLASSEN



Die vier festen Charakterklassen mit jeweils zwei Ausrüstungsvarianten sind gut ausbalanciert. Jeder Beruf bringt Vor- und Nachteile mit sich. Leider gibt es zu wenig Skins. **86%**

SPIELMODI



Battlefield Vietnam setzt ganz auf den Spielmodus Eroberung. Ein simples Deathmatch gibt es nicht. Dafür soll per Patch eine neue Variante nachgereicht werden. Wir sind gespannt. **74%**

SÖLDNER

GRAFIK



Der Hammer! Wenn *Söldner* eine Flugsimulation wäre. Aus der Sicht des Infanteristen wirkt die Umgebung allerdings etwas kantig. Da lassen Ihnen die Explosionen den Atem stocken. **75%**

FAHRZEUGPHYSIK

Die Fahrzeugphysik stellt im Moment eine mittelschwere Katastrophe und zugleich einen der Hauptkritikpunkte dar. Aufgrund mangelhafter Massenträgheit fahren sich schwere Panzer wie Gokarts. **48%**

CHARAKTERKLASSEN

Statt vordefinierter Berufe dürfen Sie sich mit Kits spezialisieren. Welche Waffen Ihr virtuelles Alter Ego trägt, entscheiden Sie. Ebenfalls, wie Sie im Spiel aussehen möchten. Klasse! **93%**

SPIELMODI



Söldner ist ebenfalls in erster Linie auf den Eroberungs-Modus ausgelegt. Wer darauf allerdings keinen Bock hat, darf sich bei sieben weiteren Varianten, unter anderem der Geiselbefreiung, vergnügen. **85%**

BF VIETNAM

TEAMWORK

Natürlich kämpfen Sie im Team am besten. Aber auch allein haben Sie im virtuellen Vietnamkrieg Siegchancen. Die Kommunikationsmöglichkeiten mit den Kollegen sind verbesserungswürdig. **84%**

SOUND

Ich glaub, ich steh im Wald! Kein Wunder bei diesen Effekten. Wenn es mal nicht kracht, ist aus den Lautsprechern Vogelgezwitscher zu vernehmen. Außerdem gibt's einen tollen Soundtrack. **88%**

ATMOSPHÄRE

Für einen Mehrspieler-Shooter ohne Zwischensequenzen hätte die Atmosphäre kaum dichter sein können. Sie fühlen sich wie der Hauptdarsteller in einem Kinofilm – das geht auf Kosten des Realismus. **88%**

SPIELSPASS

Egal ob Sie *Battlefield Vietnam* in der Mittagspause übers Internet oder mit Ihrem Clan auf einer LAN-Party zocken: Dieser Mehrspieler-Shooter macht Spaß – und süchtig. **91%**

SÖLDNER

TEAMWORK

Der Commander-Modus ermöglicht perfektes Teamplay. Mit wenigen Tastaturkommandos lassen sich sehr spezielle Befehle erteilen. Virtuelle Rambos stehen bei *Söldner* auf verlorenem Posten. **90%**

SOUND

Was es hier auf die Ohren gibt, ist Durchschnitt. Tiergeräusche und Hintergrundgedudel fehlen. Waffensounds und Motorengeräusche klingen solide realistisch. Peinlich: das Gestöhne beim Springen. **66%**

ATMOSPHÄRE

Wenn Ihnen das Hausdach über dem Kopf weggeschossen wird, zucken Sie zusammen. Generell wirkt *Söldner* aber eher technisch. Hier regiert der Realismus, weniger die Emotion. **76%**

SPIELSPASS

Viel Potenzial ist vorhanden. Aber noch läuft nicht alles rund. Wir sind auf den ersten Patch gespannt. Eines steht jedoch jetzt schon fest: Für Clan-Spieler führt an *Söldner* kein Weg vorbei. **?**

SÖLDNER: SECRET WARS — PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKERWEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KAUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	gelb	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	gelb	grün	grün	grün	grün	grün

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	gelb	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	gelb	grün	grün	grün	grün	grün

LEISTUNGSMERKMALE

Da die Darstellung der Schatten von der CPU übernommen wird, brauchen Sie einen Prozessor mit mindestens 2.600 MHz, um in der höchsten Detailstufe spielen zu können. Wenn Sie den entsprechenden Regler im Optionsmenü auf den niedrigsten Wert setzen, läuft *Söldner* jedoch schon mit 1.500 MHz flüssig. Bei einer Karte der Geforce2- oder Geforce4-MX-Reihe sieht die Wasseroberfläche deutlich schlechter aus.

PRO & CONTRA

- \+ Zerstörbare Umwelt
- \+ Viele Spielmodi
- \+ Zahlreiche Serveroptionen
- \+ Großes Waffenarsenal
- \+ Viele Fahr- und Flugzeuge
- \+ Freie Charakterklassen
- \+ Wettereffekte
- \+ Commander-Modus
- – Noch Programmfehler
- – Krude Fahrzeugphysik
- – Wenig geeignet für kleine Spielergruppen
- – Triste Landschaft
- – Langweiliger Einzelspieler-Modus
- – Mittelmäßige Präsentation

INTERVIEW „WIR VERWENDEN FÜR SÖLDNER EINE REALISTISCHE PHYSIK-ENGINE."



»Bei Frauen beliebt: Einstein v2.0«

Die Masterversion von *Söldner* weist einige ärgerliche Bugs auf. Wie es dazu kommen konnte und wann Wings Abhilfe verspricht, haben wir im Interview mit Chefentwickler Teut Weidemann geklärt.

PC ACTION: Beim Zocken sind uns nach wenigen Minuten mehrere Bugs ins Auge gestochen, die unserer Ansicht nach leicht zu reproduzieren sind. Beispielsweise stimmt die Zieloptik bei Fahrzeugen nicht. Panzer haben in der Ich-Ansicht einen größeren Feuerradius als in der Verfolgerperspektive. Kriegt ihr das bis zur Verkaufsversion in den Griff?

TEUT WEIDEMANN: Ja, wir arbeiten momentan daran.

PC ACTION: Manchmal fliegen Raketen durch Panzer und Häuser hindurch. Was ist da los?

TEUT WEIDEMANN: Dieser Fehler ist mir neu, wir werden aber versuchen das nachzuvollziehen.

PC ACTION: Muss so etwas nicht den Betatestern auffallen?

TEUT WEIDEMANN: Sollte es eigentlich schon. Aber das Problem ist, dass sich gewisse Spielabläufe einstellen. Jeder daddelt auf seine Art und ändert das auch kaum. Eigentlich sollte ein Betatester seine Spielweise laufend umstellen, damit alle Bugs zutage treten. Normalerweise lässt man Betatester rotieren. Das heißt, alle zwei bis vier Wochen ersetzen mehrere hundert neue Leute die alten. Das zu organisieren, ist verdammt aufwendig. Dafür hatten wir nicht die Zeit. Das heißt, es waren maximal 600 Leute im Test.

PC ACTION: Und wie lange haben diese 600 getestet?

TEUT WEIDEMANN: Seit Januar. Wobei natürlich nicht alle 600 laufend voll bei der Sache sind. Viele kamen nur aus reiner Neugier oder haben für sich im LAN gedaddelt. Effizient testen meist etwa 10 bis 15 Prozent.

PC ACTION: Bei der Beta-Demo fiel uns auf, dass der Commander-Modus so gut wie nie genutzt wird. Wie wollt ihr dieses Problem auf öffentlichen Servern in den Griff kriegen?

TEUT WEIDEMANN: Wir werden schauen, was die Leute an dem Beruf des Anführers stört, und die Rolle entsprechend ausbauen. Auf alle Fälle wollen wir erreichen, dass auf jedem Server pro Team ein Commander vorhanden ist.

PC ACTION: In welche Richtung könnte dieser Ausbau stattfinden?

TEUT WEIDEMANN: Der Commander soll mehr Macht bekommen. Es wäre etwa denkbar, dass er doppelt so schnell Fahnen erobern kann. Allerdings nicht alleine, sondern nur, wenn auch ein Kamerad in der Nähe ist. Außerdem wollen wir ebenfalls den Sanitäter erweitern. Wer jemanden heilt, soll mehr belohnt werden.

PC ACTION: *Söldner* hat Probleme mit Joysticks. Mit populären Modellen, etwa Saiteks Cyborg Evo, konnten wir nicht anständig fliegen. Die Steuerung hat total verrückt gespielt. Warum?

TEUT WEIDEMANN: Wir haben den Aufwand für die Joysticksteuerung nicht übertrieben. Wenn du den Sidewinder von Microsoft einsteckst, geht es. Bei anderen Geräten, beispielsweise von Logitech oder Saitek, treten dummerweise noch Probleme auf. Wir können diese Fehler nicht komplett nachvollziehen, tun aber alles, um eine korrekte Unterstützung gängiger Modelle in einem Update nachzuliefern.

PC ACTION: Bei der Fahrzeugphysik ist einiges im Argen. Die Vehikel scheinen prinzipiell keine Trägheit zu besitzen. Selbst tonnenschwere Vehikel wie der Hummer oder ein Panzer legen bei kleineren Lenkbewegungen lustige Pirouetten oder Hüpfeinlagen hin. Stört es euch nicht, dass sich die Stahlkolosse wie ferngesteuerte Autos fahren?

TEUT WEIDEMANN: Wir verwenden für *Söldner* eine realistische Physik-Engine. Wir simulieren beispielsweise für jedes Rad und fast jedes Kettenglied die Bodenhaftung. Das Problem ist nur, dass die Spieler damit nicht klarkommen. Sie erwarten von *Söldner* keine Rallye-Simulation. Deshalb versuchen wir im Moment, die Physik so zu vereinfachen, dass die Leute dasselbe Fahrgefühl bekommen wie bei vergleichbaren Titeln. Ferner werden wir die Gewichtseinstellungen korrigieren. Noch sind einige Fahrzeuge zu leicht, wodurch sie unrealistisch weit springen.

PC ACTION: Bei *Söldner* scheint es keinen Umgebungsschaden zu geben. Angenommen, ich verfehle ein Fahrzeug mit meiner Panzergranate nur um Zentimeter. Das Geschoss reißt also meinem Ziel den Boden unter den Ketten weg. Dennoch hat es von der Aktion keinen einzigen Kratzer abbekommen. Gewollt, sinnvoll, realistisch?

TEUT WEIDEMANN: Explosivschäden können Panzerfahrzeugen in der Realität nichts anhaben. Das ist ein Fakt, dem wir Rechnung getragen haben, andere Titel nicht.

PC ACTION: Wolltet ihr mit der Einzelspielerkampagne eine Art *Destruction Derby* entwerfen oder warum können die Bots in unserer Version keine Panzergeschütze bedienen?

TEUT WEIDEMANN: *lacht* Das ist ein kleiner Bug, der sich beim Mastervorgang eingeschlichen hat. Er wird mit dem ersten Update behoben.

PC ACTION: Werdet ihr an der Mini-Karte noch etwas ändern? Momentan ist sie zur Orientierung ziemlich ungeeignet, da die eigene Blickrichtung nicht angezeigt wird.

TEUT WEIDEMANN: Ich persönlich habe mit der Orientierung keine Probleme. Aber wir wollen die Karte noch verbessern. Zum Beispiel wollen wir auch noch einbauen, dass die Namen der Teamkollegen angezeigt werden.

PC ACTION: Wie sieht eure Planung für die nächsten Updates aus. Wann werdet ihr die Option für das schnelle Generieren eigener Karten freischalten?

TEUT WEIDEMANN: Mit dem zweiten Update, also sechs Wochen nach der Veröffentlichung.

PC ACTION: Wie viele andere Titel leidet auch *Söldner* unter Spawnpunkt-Campern. Einen cleveren Scharfschützen auf der riesigen Landschaft zu entdecken, ist schier unmöglich. Was wollt ihr dagegen unternehmen?

TEUT WEIDEMANN: Willst du den Gegner dafür bestrafen, dass er in einer überlegenen Position ist? Am besten, du wirfst unmittelbar nach dem Wiedereinstieg eine Rauchgranate, gehst in Deckung und versuchst, den Scharfschützen aufzuspüren. Wenn du taktisch vorgehst, hast du keine Probleme.

und Flur. Dadurch legen selbst Kisten wie der Hummer – meist unfreiwillig – witzige Stunts aufs Grün. Wenn Sie diese Zeilen lesen, soll aber bereits ein Patch im Netz stehen, der Abhilfe schafft. Hoffentlich. Denn mit dieser Fahrphysik ist ein Vehikel die beste Waffe gegen Gegner. Mit vier Rädern sind Sie im Gelände wesentlich wendiger unterwegs als zu Fuß und „treffen" obendrein den Feind mit der Stoßstange leichter als mit den Schießeisen. Denn Letztere zu beherrschen erfordert einiges an Übung. Mit einer M60 feuerten wir beispielsweise auf einen drei Meter entfernten Feind. Ob Sie es glauben oder nicht, kaum eine Kugel hat getroffen. Auch bei den Fluggeräten ist anfangs Frust angesagt. Fliegen lassen sich die Dinger ja einwandfrei, aber Zielen ist mit einem Hubschrauber ein Graus. Um einen Panzer zu knacken, müssen Sie quasi zum Sturzflug ansetzen. Großes Lob verdient hingegen das Zerstörungssystem. Weder Häuser noch Bäume halten Ihren Granaten stand. Dadurch wirkt *Söldner* nicht nur unglaublich dynamisch, es ergeben sich auch völlig neue taktische Möglichkeiten. Ohne das versprochene Update können wir *Söldner* im Moment nur bedingt empfehlen. Die haarsträubende Physik und die Programmfehler trüben den Spielspaß enorm. Falls Wings diese Probleme in den Griff und die Server pünktlich an den Start kriegt, steht einer Wertung im 80er-Bereich allerdings nichts im Wege. Interessant auch die Frage, ob *Söldner* eine ähnliche Massentauglichkeit wie *Battlefield Vietnam* an den Tag legt oder lediglich Hardcore-Zocker auf ihre Kosten kommen. Die Antwort darauf und eine endgültige Wertung finden Sie so bald wie möglich auf www.pcaction.de.

BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Söldner hätte etwas mehr Entwicklungszeit gut getan. Wer jetzt zugreift, läuft Gefahr, als zahlender Betatester „missbraucht" zu werden. Vieles im Spiel wirkt auf mich noch unfertig. Neben der Fahrphysik etwa auch die Navigationskarte, die Ihnen keine perfekte Orientierung ermöglicht. Das Potenzial für einen Hit besitzt _Söldner_ dennoch. Die taktischen Gefechte versprechen jede Menge Action, wenn erst einmal alles reibungslos funktioniert.



»Teurer Sport: Panzerhochsprung.«

SÖLDNER: SECRET WARS

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Wings Simulations
VERTRIEB:	Jowood
INTERNET:	www.secretwars.net
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberung, Geiselbefreiung, Extraction, CTF, CTV, TDM, DM; 1 Spieler/CD.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

An diesem Online-Shooter führt für Clan-Spieler kein Weg vorbei.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	?
STEUERUNG	72%
GRAFIK	75%
SOUND	66%
EINZELSPIELER	40%

MEHRSPIELER



Vorsicht, Aufschneider!

In TRUE CRIME schlüpfen Sie in die Rolle eines brutalen Polizisten und sorgen in den Straßen von Los Angeles für Zucht und Ordnung. Das fetzt nicht immer.

»Immer noch eine Mords Vorhand: Michael Stich.«

- 240 Quadratkilometer LA fürs Wohnzimmer
- 12 Episoden mit knapp 100 Missionen
- Fetter Soundtrack mit 80 Titeln
- Spielerische Freiheit
- Heiße Auto-Jagden
- Spannende Feuergefechte
- Knallharte Prügeleien

»Aufmerksam: Zigaretten-Anzünder.«

Moment mal, kennen wir das nicht schon? Auf den ersten Blick sieht *True Crime* wie ein *GTA*-Klon aus. Auf den zweiten Blick auch. Nicht schlimm, schließlich gehört *Vice City* zu den Überfliegern und ein Remake kann nicht schaden. Vorausgesetzt, es gibt gegenüber der Vorlage sehenswerte Neuheiten. Bei Activisions Gangster-Hatz ist das der Fall.

PRÜGELKNABE

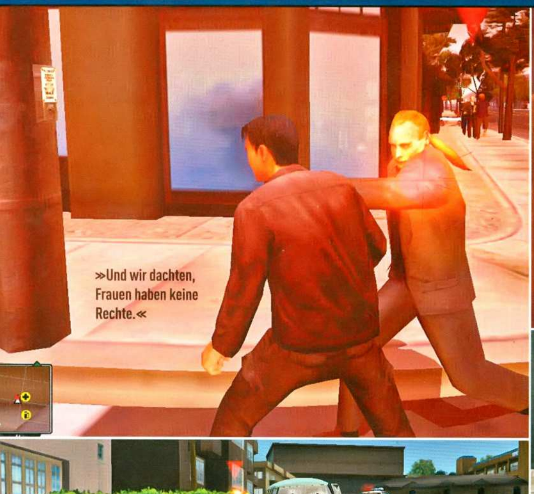
Sie sind Nick Kang, ein beinharter Ex-Bulle. Wegen seiner rabiaten Vorgehensweise hat man den Elite-Nahkämpfer glatt vor die Tür gesetzt. Sein rücksichtsloser Umgang mit Verbrechern und seine extremen Ermittlungsmethoden sicherten ihm einen Platz bei einem Spezialkommando. Der Auftrag: Schützen Sie das Leben der Bürger von Los Angeles und legen Sie kriminellen Banden das Handwerk. Bereits die erste Mission ist alles andere als ein Kindergeburtstag. Gemeinsam mit Ihrer zuckersüßen Partnerin Rosie Velasco müssen Sie in der Rolle von Kang eine Anschlagsserie aufklären. Dabei verdichten sich die Hinweise, dass die chinesischen Triaden etwas mit dem Tod von Nicks Vater zu tun haben. Ein blutiger Rachefeldzug beginnt.

GUTE BESSERUNG

Die Spielumgebung ist riesig. Insgesamt umfasst die LA-Nachbildung satte 240 virtuelle Quadratkilometer. Eigentlich ein bisschen zu viel des Guten, denn der Fahrtweg fällt bei einigen Missionen deutlich zu lang aus. Dafür sorgt die Detailverliebtheit der Programmierer für ein authentisches Spielvergnügen, bei dem Ihnen keine Sehenswürdigkeit vorenthalten bleibt. Ausreichend Zeit, diese zu bestaunen, gibt's nur zwischen den Aufgaben. Und das lohnt sich sogar. Wer fleißig die Gegend unsicher macht, entdeckt viele Geheimnisse, Sonderaufträge und praktische Fitnesscenter. In den durchgehend geöffneten Muckibuden trainieren Sie sich bis zu 27 Bonusfähigkeiten an. Ob Nahkampf, Zielvermögen oder Fahrkunst: Mit Leibesübungen verbessern Sie alles. Im Spiel profitieren Sie von den zusätzlichen Begabungen und überraschen Gegner mit feschen Schlagcombos, Zielhilfen und spektakulären Fahrmanövern.

NICHT BÖSE SEIN

Im Gegensatz zu *Vice City* liegt es in *True Crime* an Ihnen, ob Sie sich der guten oder der bösen Seite zuwenden. Je nach Neigung bekommen Sie unterschiedliche Zwischensequenzen vorgesetzt. Wer bei Verfolgungsjagden „zufällig" unschuldige Passanten ummäht, darf sich nicht wundern, wenn sich die Begeisterung der Vorgesetzten in Grenzen hält und die Zivilisten entsprechend harsch auf Nick reagieren. Um in den Genuss des Happyends zu kommen, müssen Sie mehr gute als schlechte Taten vollbringen.



»Und wir dachten, Frauen haben keine Rechte.«



»Behandlungsbedürftig: brennende Kopfhaut.«



»Total albern: Highway-Surfer.«

»Veraltet: PCI-Bus.«

EINEN SATZ HEISSE OHREN

Hell Yeah! Was *True Crime* an Sound bietet, ist schlichtweg ein Genuss. Insgesamt donnern über 80 Songs durch Ihre Boxen. Natürlich handelt es sich bei den meisten Liedern um Hip-Hop im typischen Gangsterstil. Während Sie mit einer Gaunerkarre durch die Gegend schüsseln, quasseln Ihnen unter anderem Snoop Doggy Dog und Ice T die Lauscher ab. Neben Sprechgesang gibt's aber auch deftige Klänge der inzwischen aufgelösten Metal-Veteranen Megadeth zu hören. Für jeden etwas halt. Die Technik begeistert weniger. Zu deutlich merkt man dem Titel seine Konsolenwurzeln an: Klobige Charaktere und ausladende Texturwüsten machen *True Crime* für PC-Zocker nicht gerade zu einer Pixelschönheit. Wenn auf der Mattscheibe zu viel los ist, kommt es außerdem zu heftigen Ruckelattacken, die oft in einem Totalschaden Ihres Fahrzeugs enden. Schade.

RALPH WOLLNER

IM VERGLEICH

GTA Vice City	92%
Mafia	92%
True Crime	70%

Die Action-Referenzen *Vice City* und *Mafia* haben in allen Belangen die Nase vorn. Die Aufgabenstellungen fallen bei beiden Titeln abwechslungsreicher aus. Auch grafisch hat Activisions Titel das Nachsehen. In puncto Sound muss sich *True Crime* nicht verstecken. Trotz allem freuen sich Genre-Fans über knallharte Faustkämpfe und spannende Verfolgungsjagden.

FAZIT

RALPH WOLLNER

Eines muss man den Jungs von Luxoflux ja lassen: Der Hersteller, dessen Name eher an ein Potenzmittel denn an eine Spieleschmiede erinnert, beweist mit dem Griff nach den *GTA*-Juwelen Mut. Insgesamt macht Nick Kang gegen Tommy Vercetti kaum einen Stich. Die innovativen Prügelszenen und die sehenswerten Zwischensequenzen machen trotzdem Spaß. Aufgrund des dürftigen Umfangs von etwa zehn bis zwölf Stunden Spielzeit bleibt die Langzeitmotivation aber ziemlich auf der Strecke.

FAHRGEMEINSCHAFT



»Unverschämt: ...ittbrettfahrer.«

Im Gegensatz zur Konsolenversion spendierte man uns PC-Hoschis einen Mehrspieler-Modus. In den Herausforderungen Straßenrennen, Dojo- und Schützenmeister kämpfen Sie maximal zu viert um die Gaunerkrone. Das Ganze bringt's aber nicht wirklich. Ohne Story wirken die Einzeldisziplinen aufgesetzt und etwas steril. Ein netter Party-Gag, mehr aber nicht.

TRUE CRIME: STREETS OF LA

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 3,1 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,3 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Luxoflux
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.activision.de
SPRACHE:	Englisch, Deutsch in Vorbereitung
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Straßenrennen, Polizeiverfolgung, Streife, Dojo- und Schützenmeister; 1 Spieler pro CD.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

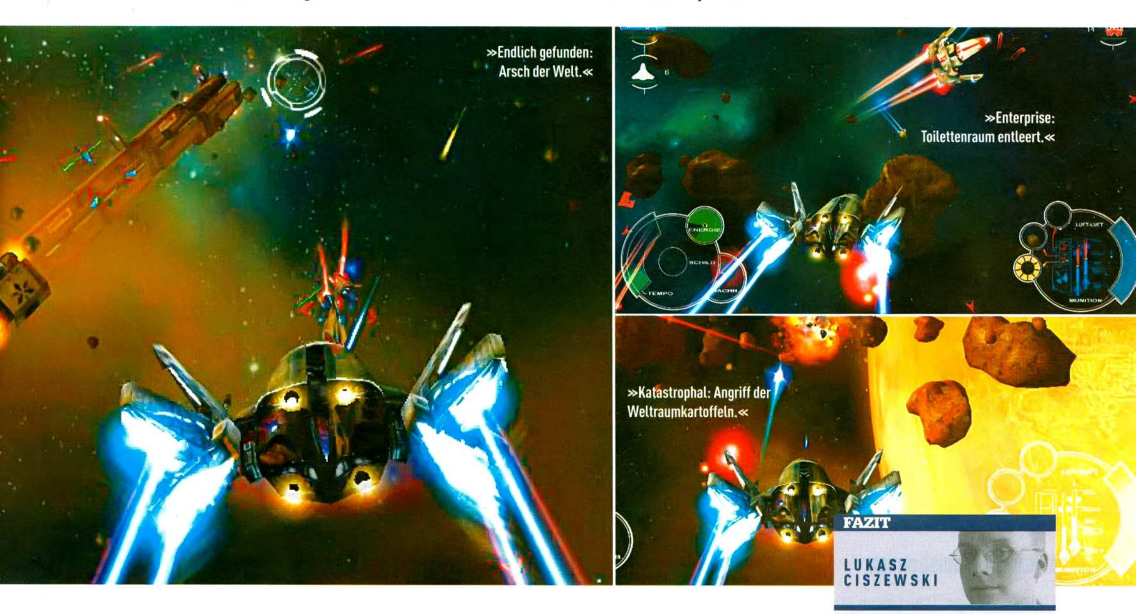
PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	68%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	60%

EINZELSPIELER **70%**

BEFRIEDIGEND – Netter Genre-Mix für GTA-Fans. Mehr nicht.

Sei ein All-Star!

In PROJECT FREEDOM bekriegen sich in nicht allzu ferner Zukunft Großunternehmen mit Raumschiffen. Ein Egomane wie Sie muss da natürlich den Helden spielen.



»Endlich gefunden: Arsch der Welt.«

»Enterprise: Toilettenraum entleert.«

»Katastrophal: Angriff der Weltraumkartoffeln.«

Mancher mag ja denken, mit *Project Freedom* sei ein weiteres dubioses Programm der US-Regierung zur Befreiung unterdrückter Völker und Beseitigung machtsüchtiger Diktatoren gemeint. Ganz falsch! Es handelt sich dabei nämlich um einen simplen 3D-Weltraum-Shooter im Stil von *Yager* und Konsorten. Als Mitglied des spielenamensgebenden Unternehmens bestreiten Sie als Weltraumpilot 21 actiongeladene Missionen, in denen Sie hauseigene Konvois vor Übergriffen schützen, feindliche Basen in galaktischen Staub verwandeln, verbündeten Schiffen Hilfe leisten und permanent herumschwirrende Gegner aufs Korn nehmen. Da es ziemlich unfair wäre, wenn Sie auf sich allein gestellt wären, stehen Ihnen stets eine Hand voll schlagfertiger Kollegen zur Seite. Die zeigen Ihnen auch, wo's überhaupt langgeht und was zu tun ist. Den eigentlichen Auftrag im Auge zu behalten, ist bei dieser Baller-Odyssee nämlich gar nicht so einfach. Gut fürs Ego ist deshalb, dass Ihre Heinis dauernd lobende Sprüche wie „Genau zwischen die Augen!" oder „Was für ein Schuss!" absondern.

SCHÖNE AUSSICHTEN

Selbstverständlich befördert man Sie im Laufe der Kampagne mehrfach und darum dürfen Sie auch immer schnellere, besser ausgerüstete und coolere Weltall-Schlitten lenken. Ein nettes Feature ist der kleine Bildausschnitt am rechten, oberen Rand. Wenn Sie nämlich Raketen abfeuern, verfolgt eine zusätzliche Kamera die Flugkörper. Sie bekommen also sofort mit, ob Ihr Angriff erfolgreich war oder nicht. Dies lässt die Gefechte um einiges dynamischer und spaßiger werden. Die Grafik ist im Großen und Ganzen ordentlich, auch wenn sie der *Yager*-Optik nicht im Entferntesten das Wasser reichen kann. Die Musikuntermalung loben wir aber gänzlich: Sobald Gegner auftauchen und die Action beginnt, weichen seichte Weichspül-Melodien den knallharten Elektro-Beats. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Project Freedom ist genau das Richtige für gestresste Workaholics, die auf unkomplizierte und actionreiche Weltraumkost für zwischendurch stehen. Das Spielprinzip beschränkt sich nämlich aufs Wesentliche: Herumfliegen und Ballern. Abwechslung innerhalb der Missionen sollten Sie also nicht erwarten. Der gelungene und atmosphärische Sound hat's mir aber besonders angetan, obwohl ich eigentlich Elektro-Gewummere meide wie Herr Hesse den Friseur.

PROJECT FREEDOM

MINDESTENS: 700 MHz, 256 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	City Interactive
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.city-interactive.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Abgesehen von den KI-Kollegen sind Sie alleine im Weltall.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66 %
STEUERUNG	73 %
GRAFIK	76 %
SOUND	82 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

67 %

BEFRIEDIGEND – Spaßiger Weltall-Shooter ohne großartige Höhepunkte.



»Endlich alle Vorfahren ausgegraben: die Kelly Family.«

FAZIT



MARC BREHME

Kate Walker macht ihrem Namen wieder alle Ehre. Das Suchen nach Hinweisen und Gegenständen ist mit viel Latscherei verbunden. Bereits nach kurzer Zeit mutierte Kate bei mir zur Dauerläuferin, denn zum Glück lässt sich das Getrödel per Doppelklick erträglicher gestalten. Trotz kleiner Schwächen macht *Syberia 2* Laune. Rätselfreunde sehen aufgrund der dürftigen Zahl an Konkurrenztiteln auch über die verbesserungswürdige Sprachausgabe hinweg.

Mammut-Projekt

Etliche Stunden Spielzeit gehen bei SYBERIA 2 ins Land, bevor Sie alle Rätsel gelöst und tatsächlich ein paar Dickhäuter gefunden haben.

Wenn junge Weiber mit alten und kranken Knackern unterwegs sind, muss das nicht zwangsläufig mit Erbschleicherei zu tun haben. Kate Walker heißt die fesche Anwältin, die in *Syberia 2* mit dem Spielzeughersteller Hans Voralberg durch die Gegend tingelt, um dessen Traum zu erfüllen. Schon seit Jahren ist er von der Idee besessen, lebende Mammuts zu finden und auf der Suche nach der namengebenden geheimen Welt. In der Rolle von Kate stehen Sie ihm zur Seite und erforschen in diesem klassischen Point&Klick-Adventure fünf Spielwelten. Ihre Reise führt Sie vom russischen Romansburg bis zum Dorf der Yukol, eines Eingeborenenstammes. Dort sind Hinweise versteckt, die Sie ins Land der letzten noch lebenden Mammuts lotsen können.

RÄTSELRATEN

Die Rätsel in *Syberia 2* erscheinen insgesamt ausgewogen und meistens fair. Wenn Sie trotzdem nicht weiterkommen, hilft eine Ehrenrunde durch alle Schauplätze. Wichtig: Quatschen Sie mit Leuten und lesen Sie gefundene Dokumente aufmerksam. Manchmal sind Hinweise nämlich dünn gesät. Andererseits würde wohl selbst Verona F. darauf kommen, dass das kleine Mädchen Malka in Romansburg einen wichtigen Schlüssel gegen Bonbons aus dem Krämerladen eintauscht. Warum sich Kate aber nur dann die dicke Winterjacke überzieht, wenn Sie das Badezimmer des Zuges betritt, weiß kein Mensch. Zumal sich die eitle Tusse im Freien unterhalb eines Klosters ohne zu murren in eine schwarze Mönchskutte schmeißt. Persönlichkeitsspaltung? Wir haben keinen Schimmer.

SINN UND UNSINN

Immerhin gefallen die hübsch gerenderten Schauplätze auf den ersten Blick. Ab und an huscht ein Eichhörnchen über den Schirm und gehen einige Schneelawinen von Dächern ab. Obwohl die Spielgrafik mit solchen 3D-Effekten punktet, wirken diese manchmal zu aufgesetzt. Die Zwischensequenzen zu Schlüsselszenen retten die Atmosphäre, genauso wie stimmungsvolle Musik. Im Gegensatz dazu hätte die deutsche Sprachausgabe etwas mehr Enthusiasmus vertragen.

MARC BREHME

SYBERIA 2

MINDESTENS:	GENRE:	Adventure
350 MHz, 64 MB RAM, 400 MB HD, Win98	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Microids
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL:	INTERNET:	www.syberia2.info
800 GHz, 128 MB RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	
Das hätten Sie wohl gern? Aber Kate ist lieber Single.	PC: 1 Spieler NETZWERK: - INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	81%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER **74%**

GUT – Atmosphärisches Point&Klick-Abenteuer mit Schwächen beim Sound.



»Barwichser: Naturtalent.«



»Moderner Quatsch, den keiner braucht: Kreuzbilderrätsel.«



»Fragwürdig: Scientology-Treffen.«

»Kann jedem mal passieren: vorzeitiger Zaubererguss.«

Schwebe wohl!

Guter Rat: Wer HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN zockt, sollte auf Zaubertricks fliegen. Sonst wird's Ihnen übel.

Sind wir mal ehrlich: Die Thematik rund um die Zauberschule Hogwarts und den Lehrling Harry Potter ist eigentlich eher etwas für minderjährige Bücherwürmer. Wer sich auch als mehr oder minder Erwachsener mit dem bebrillten Stabschwinger anfreunden kann, hat entweder keinen Sex oder schaut auch sonst nur den Kinderkanal. Potter-Fans erfreut EA Games jedenfalls mit dem Spiel zum gleichnamigen Film, der Anfang Juni in den Kinos anläuft. Die größte Neuerung im dritten Teil der Serie: Harry stehen diesmal in Hogwarts und Umgebung mehr denn je seine Gefährten Ron und Hermine zur Seite. Und Hilfe kann der magiebegabte Dreikäsehoch gut gebrauchen, denn kein Geringerer als der



»Holte ihn schon in der Schulzeit gerne raus: David Copperfield.«

»Tschernobyl: neue Fortbewegungsmittel.«

Oberfiesling Sirius Black ist aus dem Zauberergefängnis Askaban geflüchtet und trachtet Klein-Potter nun nach der Robe. Noch blöder: Black ist nicht alleine. Düstere Handlanger, so genannte Dementoren, gehen Harry ebenfalls auf den Zaubersack. Kenner der Materie wissen natürlich, dass später alles ganz anders kommt als gedacht. Aber wir sind ja keine Petzen.

HEX, HEX!

Am Spielprinzip der beiden Vorgänger hat Electronic Arts rein gar nichts geändert. Noch immer führen Sie möglichst viele Zaubereien mit möglichst wenigen Tasten aus. Die drei angehenden Magier vermöbeln mit ihren Stäbchen nervige Gegner, hebeln nützliche Steinchen aus der Wand, hangeln sich über Abgründe und betätigen entfernte Schalter. Erfahrenen Spielern droht aufgrund fortwährenden Gähnens eine Maulsperre, jüngere Zocker freuen sich über die schnellen Erfolge. Im Verlauf der mit Zwischensequenzen nett inszenierten Geschichte sammeln Sie in Hogwarts erneut versteckte Sammelkarten, die Ihnen Zugang zu neuen Geheimnissen und Bonus-Levels gewähren. Langeweile kommt bei den Missionen nie auf. Zwischen den simplen Sprung- und Zaubereinlagen hoppeln Sie sogar auf einem fliegenden Hippogreifen herum, einer Mischung aus einem hormonbehandelten Adler und 'nem Pferdearsch. Wie gesagt: Herr Potter spaltet die Nation und Geschmäcker sind verschieden. LUKASZ CISZEWSKI

HARRY POTTER 3

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	EA Games
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	http://harrypotter.ea.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	4. Juni 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wollen Sie um die Wette zaubern, oder was?
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	69 %
STEUERUNG	84 %
GRAFIK	78 %
SOUND	75 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

71 %

GUT – Jung gebliebene Zauberstab-Akrobaten greifen zu.

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Harry Potter und der Gefangene von Askaban gehört eindeutig in die Kategorie „Hasst du Film, hasst du Spiel". Leute, die nichts mit den Gestalten von Joanne K. Rowling anfangen können, sollten einen ähnlich großen Bogen um dieses Stück Software machen wie Reiner Calmund ums Eisbein mit Klößen. Harry-Enthusiasten hingegen freuen sich über die nette Grafik, abwechslungsreiche Levels und die einfache Bedienung.

Komm zur Rache!

- 18 Waffen
- 7 Fahrzeuge
- 26 verschiedene Karten
- 28 Missionen (16 Eroberungen und 12 Herausforderungen)
- Bis zu 800 NPCs pro Karte

In GANGLAND starten Sie eine Mafia-Karriere und jagen Ihre drei miesen Brüder. Schaffen Sie es von der kleinen Nummer zum großen Boss oder haben Sie schon nach der ersten Schießerei die Hosen voll?


AUF DVD
VIDEO

»Kommt nicht vom Rauchen weg: Pistole.«

»Das gibt's nur im Getto: Prollonaise.«

Einzelkinder haben es im Leben leichter. Sagt man zumindest. Und in *Gangland* stimmt das auch. Denn dort mimen Sie einen von fünf italienischen Brüdern – und die haben richtig Zoff untereinander. Ihre abtrünnigen Geschwister Romano, Angelo und Sonny brachten vor zwei Jahren Chico, den fünften im Bunde, um die Ecke und flüchteten von Sizilien nach Amerika. Auch ohne Meldeamt und GEZ blieben die bösen Buben dort nicht lange anonym, denn die „Familie" hat ihre Augen überall. Ihr Onkel Vincenzo trieb die Knaben in Paradise City auf. Also machen Sie sich auf die Socken dorthin, um Blutrache zu üben. In der Rolle von Mario lernen Sie als Handlanger von Onkelchen allerlei schmutzige Sachen und weiten Ihre Macht aus. Sobald Sie stark genug sind, geht's den drei mörderischen Brüdern an den Kragen, capisce?

WIR GEBEN NICHTS!

Dass *Gangland* nichts für Weicheier ist, zeigt sich bereits kurz nach Ihrer Ankunft in der Stadt. Anstelle von Begrüßungscocktail und Betthäschen wedelt Vincenzo in seinem Unterschlupf mit polierter Knarre und dem ersten

Drecksjob. Ein paar Häuser weiter überzeugen Sie einen Ladenbesitzer mit schlagkräftigen Argumenten davon, wie wundervoll es doch sein kann, wenn man 25 Prozent seiner Einnahmen der wohltätigen Mafia spendet. Die Kohle wird automatisch eingesammelt, zum Unterschlupf gebracht und kann dann erst ausgegeben werden. Wie im echten Leben ist Geld aber auch in *Gangland* nicht alles. Sie benötigen weitere Ressourcen, um in Paradise City zu überleben. Dazu gehören vor allem Munition und Medi-Kits, mit denen Sie die Gesundheit Ihrer Einheiten auffrischen. Um stets genug von diesen wichtigen Dingen im Haus zu haben, sollten Sie einige Waffenläden übernehmen, die Sie fortan automatisch damit versorgen.

STEUERFAHNDUNG

Vor allem Munition können Sie gar nicht genug haben. Die Typen, die Sie in den schmierigen Kneipen als Bodyguards anheuern, schießen gerade zu Beginn des Spiels um Längen schlechter als ein Blinder mit Krückstock. Behalten Sie die mannigfaltigen Menüanzeigen deshalb stets im Auge und kümmern Sie sich rechtzeitig um Nachschub, sonst stehen Sie relativ schnell mit leeren Händen da. Mitten in einem Kampf ist das natürlich besonders blöd. Zumal Sie weder mit einer Textmeldung noch einer Sprachausgabe darauf hingewiesen werden, dass aus den Rohren Ihrer Mannen gleich nur noch blauer Dunst kommt. Unverständlich, warum das „Angreifen"-Icon dann nicht durchgestrichen ist, irgendeine Meldung auf den Schirm kommt, sich die Pistolenträger wenigstens mit den Fäusten wehren oder gar die Flucht ergreifen. So stehen Ihre Leute nur dumm in der Gegend rum, während sie von Feinden unter Beschuss genommen werden, bis sie schließlich das Zeitliche segnen. Damit Sie gar nicht erst in ausweglose und frustrierende Situationen kommen, schützen Sie Ihre Waffenläden, die für den Munitionsnachschub sorgen, am besten gleich mit Bodyguards. Insgesamt hätten wir uns übersichtlichere Menüs gewünscht, um das Spiel einfacher beherrschbar zu machen. So werden Sie beinahe dazu genötigt, die wichtigsten Tastaturkürzel auswendig zu lernen, um in hektischen Gefechten schnell genug reagieren zu können.

IM WESTEN NIX NEUES

Hocken Sie erst einmal im eigenen Unterschlupf am Schreibtisch, klingelt häufig das Telefon. Windige Geschäftsleute preisen geklaute Polizeiwagen, Antiquitäten oder Munition an oder locken mit lukrativen Aufträgen. Meist muss sich Mario dabei als Auftragskiller verdingen und mehr oder weniger wichtige Leute ausknipsen. In der Einzelspielerkampagne ist das Ihr häufigstes Missionsziel. Die Jagd Marios nach seinen Brüdern führt Sie durch 16 Kapitel, in deren Verlauf Sie Ihre eigene Familie gründen, viel Geld verdienen und Einfluss gewinnen, bevor Sie sich schließlich Ihren Geschwistern stellen. Dazwischen warten immer so genannte „Herausforderungen". Das sind kurze, actionreiche Levels, in denen Sie Kontakte zur internationalen Mafia aufbauen und mit einem vorgegebenen Team auf einer kleineren Karte bis zu zwölf Spezialeinheiten freispielen. So erhalten Sie nicht nur die gemütliche Big Mama mit der Schrotflinte, sondern auch Diebe, Scharfschützen und Bombenleger. Wie viele Einheiten Ihr Charakter kontrollieren darf, hängt von seiner Erfahrung ab, die sich automatisch im Laufe des Spiels verbessert. In Kneipen heuern Sie bei Bedarf weitere Straßenmädchen, Schützen und Schlägerypen an, die die Drecksarbeit für Sie erledigen. Gespeichert wird jeweils automatisch nach einer erfolgreichen (Teil-)Mission.

DECK DICH!

Wenn Sie eine neue Aufgabe erhalten haben, ziehen Sie mit Ihrem Trupp los – zu Fuß oder mit einem der sieben Fahrzeuge. Damit lichten Sie den „Nebel des Krieges", denn unbekanntes Stadtgebiet ist bis zu seiner Erforschung abgedunkelt. Hinter jeder Ecke müssen Sie also mit einem Angriff rechnen. Denn nicht nur konkurrierende Familien, sondern auch die Polizei ist Ihnen auf den Fersen. Vor allem, wenn



So spielt sich Gangland

Wer ein richtiger Mafioso sein will, muss vielseitig mies sein. Um Familie und Einfluss zu erweitern, greifen Sie kräftig in die Trickkiste.

ÜBERNEHMEN



In Bars und Restaurants werben Sie neue Kämpfer an.

RUMHEIZEN



Unterwegs beharken Sie Gegner im Vorbeifahren.

SPRENGEN



Der Bombenleger kriegt jedes Gebäude klein.

KÄMPFEN



Ballern Sie, sonst sterben Sie. Das gilt an jeder Ecke.

HEIRATEN



Erst heiraten, dann Kinder kriegen. Stammhalter werden zu Unterbossen.

GANGLAND

VERGLEICH

MAFIA	GANGLAND	CHICAGO 1930





ATMOSPHÄRE

MAFIA	GANGLAND	CHICAGO 1930
91% Dank passender Grafik und Sound fühlen Sie sich wie der echte Al Capone.	72% Lebendige Spielumgebung, dünne Story und keine Zwischensequenzen.	78% Liebevoll gestaltete Schauplätze mit überzeugendem Mafia-Flair.

GRAFIK

MAFIA	GANGLAND	CHICAGO 1930
88% Spitzengrafik im 30er-Jahre-Stil mit viel Liebe zum Detail.	82% Detailreiche Umgebung und Charaktere mit schicken Animationen.	74% Ganz schick, aber veraltet. Lockt niemanden mehr hinter dem Ofen vor.







ACTION

MAFIA	GANGLAND	CHICAGO 1930
90% Die vielfältigen Missionen werden nie langweilig.	81% Hier wird an jeder Ecke geballert. Echte Abwechslung gibt's aber nicht.	74% Abwechslungsreiche Missionen. Eher Action-Adventure als Echtzeit-Strategie.

SPIELSPASS

MAFIA	GANGLAND	CHICAGO 1930
92% Perfekte Kombination aus Renn- und Actionspiel. Mittendrin statt nur dabei.	72% Hoher Schwierigkeitsgrad und sich wiederholende Missionen.	69% Gutes Missionsdesign, spannende Charakterentwicklung, aber spielerisch dünn.
80% / 20%	60% / 25% / 15%	50% / 25% / 25%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Strategie; BLAU= Charakterentwicklung

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16									
CPU mit 1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz 800x600x16									
CPU mit 1.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz 800x600x16									
CPU mit 2.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz 800x600x16									
CPU mit 2.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz 800x600x16									
CPU mit 3.000 MHz 1.024x768x32									

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra	2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra	2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16									
CPU mit 1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz 800x600x16									
CPU mit 1.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz 800x600x16									
CPU mit 2.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz 800x600x16									
CPU mit 2.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz 800x600x16									
CPU mit 3.000 MHz 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Bei *Gangland* haben Sie die Wahl zwischen OpenGL und Direct3D. Sowohl bei Ati- als auch bei Nvidia-Karten war der Direct3D-Modus langsamer und brachte unsere Testversion zudem gelegentlich zum Absturz. Die Anforderungen an den Prozessor sind gering. Für die höchste Detailstufe reicht ein Prozessor mit 1.700 MHz. Wenn Sie die Schatten deaktivieren, zocken Sie schon mit einem 1.200-MHz-Prozessor flüssig.

PRO & CONTRA

- \+ Detaillierte Grafik
- \+ Unverbrauchtes Szenario
- \+ Gute Lokalisierung
- \+ Charakterentwicklung
- \+ Freiheiten beim Zusammenstellen der Gruppe
- \+ Waffenauswahl
- \+ Große Spielwelt
- \+ Viele Gebäude zerstörbar
- \+ Spannende Drive-by-Shootings
- − Missionsdesign wiederholt sich
- − Kämpfe zu hektisch
- − Für Szenario manchmal unpassende Musik
- − Kein freies Speichern möglich

Sie Letztere nicht ordentlich geschmiert haben. Also agieren Sie stets taktisch aus sicherer Deckung heraus. Wer sich auf offener Straße auf Schießereien einlässt, beißt schnell ins Gras. Nutzen Sie die Gegebenheiten der Umgebung und hocken Sie sich beispielsweise hinter große Müllcontainer. Genau wie Andreas Bertits, bevor wir ihn aus der Gosse geholt haben. Dann werfen Sie den Angreifern ein paar Dynamitstangen auf die Mütze und sammeln die Kisten ein, die die Typen bei ihrem Ableben hinterlassen. Darin verstecken sich nützliche Dinge wie Dumdum-Geschosse und Medi-Kits. Das ist für Sie alles Pillepalle? Dann lassen Sie es doch richtig krachen. Schicken Sie einen Bombenleger zur Konkurrenz und erfreuen Sie sich an der Explosion, die sein Tun hinterlässt. Wenn Sie Glück haben, zerfetzt der große Bumms ja auch noch die vor dem Haus geparkten Fahrzeuge. Das sieht spektakulär aus.

DIE STADT LEBT

Gangland setzt auf jede Menge opulenter Effekte und Animationen, die die Spielwelt lebendig erscheinen lassen. Alle drei Meter stehen Ihnen Hot-Dog-Stände und Zeitungsverkäufer im Weg, Passanten eilen auf dem Gehsteig an Ihnen vorbei, kehren in Kneipen ein oder rennen bei Schießereien schreiend davon. Die Umgebungsgrafik ist sehr detailliert, die Charaktere bewegen sich geschmeidig. In Kämpfen fliegen Massen von Patronenhülsen durch das Bild, Verletzte humpeln davon. Was wir vermissten, war einzig und allein normaler Straßenverkehr. Obwohl natürlich Straßen, Gehsteige, Ampeln und Fußgängerüberwege vorhanden sind, haben scheinbar nur aktive Mafiosi das Recht, mit der Benzinkutsche durch Paradise City zu heizen. Die Fahrten machen besonders viel Laune, wenn Sie mit gezogener Bleispritze durch gegnerisches Gebiet preschen und wild um sich ballern. Dabei wählen Sie zwischen einer freien oder einer festen Kameraperspektive.

1 UND 1 MACHT 3

Sobald Sie sich im Laufe des Spiels einen eigenen Unter-

schlupf zugelegt haben, müssen Sie daran denken, Ihre Familie zu erweitern. Krallen Sie sich also eine brauchbare Mutter für Ihre Kinder, zerren Sie sie vor den Altar und widmen Sie sich zu Hause gleich mal Ihren ehelichen Pflichten. Minuten später (Gruß an Ralph „Schnellschuss" Wollner) schreitet Ihre Angetraute auch schon mit einem Absenker die Treppe herunter. Achten Sie darauf, dass Ihr Kind nicht zu Schaden kommt. Schließlich soll Ihr Filius Ihnen bald als Unterboss zur Seite stehen. Übrigens: Ohne eigenes Haus brauchen Sie sich nicht um die Frauen in *Gangland* zu kümmern. Die virtuellen Weiblichkeiten im Spiel ignorieren arme Schlucker ebenso wie Reinhold Messner einen Rasierapparat.

GUCK MAL, WER DA SPRICHT

Hinter seinem fetten Mahagoni-Schreibtisch labert Sie Onkel Vincenzo mit der deutschen Synchronstimme von Marlon Brando an; die Charaktere haben stets einen flotten Spruch auf den Lippen. „Tut mir Leid, Boss", kommt ihnen vor dem Ableben noch röchelnd über die Lippen. Obwohl mehr als 1.600 Soundfiles übersetzt wurden, haben wir trotzdem einige vermisst. Warum spricht „Big Boss" Vincenzo eigentlich immer nur den ersten Satz der Missionsbeschreibung? Wohl ein wenig maulfaul geworden, der Pate? Da ist die knackige Musik schon besser. Aber sie kann sich, genauso wie die Auswahl der Waffen, Gebäude und Klamotten, nicht so recht zwischen einigen geschichtlichen Epochen entscheiden. Ob man es mag, dass sich in einem Szenario der Dreißigerjahre knackiger Rock, Techno und Fetzen vom Polizeifunk paaren, ist Geschmackssache. Genauso wie *Gangland* selbst. Dem Spiel gelingt es nicht, dauerhaft einen Spannungsbogen aufrechtzuerhalten. Die Missionsziele wiederholen sich häufig, Kämpfe laufen hektisch ab. Für Fans der Mafia-Ära ist das Spiel sicherlich ein guter Griff. Allen anderen sei empfohlen, vor dem Kauf die Demo Probe zu spielen.

MARC BREHME

FAZIT



REBECCA RITTER

Gangland ist wie die Unterhose der meisten Kerle: schicke Verpackung, dünner Inhalt und komplexe Bedienung. Nichts für einen One-Night-Stand. In das Szenario müssen Sie sich einarbeiten, wenn Sie eine erfolgreiche Patin werden wollen. Wäre die Mischung der Spielelemente besser gelungen, könnte der Genre-Mix bei mir glatt landen. Mir fehlt hier etwas Feinschliff, die Kämpfe sind zu hektisch. Mensch, Jungs! So langsam müsstet ihr doch kapiert haben, dass Mann mit etwas Geduld eher einen Treffer landet, oder?

FAZIT



MARC BREHME

Ich hatte mich auf *Gangland* gefreut. Die Kombination aus Echtzeit-Strategie, Action und Simulation klang vielversprechend. Allerdings lassen in der finalen Version Schwierigkeitsgrad und Spielbalance zu wünschen übrig. Schon am Anfang werden Sie mit heftigen Missionen und schweren Bandenkämpfen konfrontiert, die selbst auf der einfachsten Stufe sehr fordernd sind. Trotz guter Grafik und knackigen Sounds zieht mich *Gangland* nicht so stark in den Bann wie seinerzeit *Mafia*, das immer noch mein Genre-Favorit ist.

»Aventis-Übernahme: geheime Fotos aufgetaucht.«

GANGLAND

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,1 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	MediaMobsters
VERTRIEB:	Bigben Interactive
INTERNET:	www.gangland-online.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Aufgabe, Duell; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	81%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER 72%

GUT – Schnelles, actionreiches Mafia-Szenario mit kleinen Schwächen.

Sechs Gangster

Die meisten verfügbaren Supereinheiten leben nicht in Paradise City und können nur über internationale Verbindungen angeworben werden. Wir stellen Ihnen sechs von zwölf Typen vor.

BOMBENLEGER
Angeboten von russischen Gangstern.
FÄHIGKEITEN: Tarnung, Dynamit werfen, Zeitbomben und C4 platzieren.

BAZOOKA-BALLERMANN
Angeboten von kolumbianischen Gangstern.
FÄHIGKEITEN: Schießt mit der Bazooka und schneckt herum.

INFILTRATOR
Angeboten von kolumbianischen Gangstern
FÄHIGKEITEN: Tarnen und verschiedene Identitäten annehmen.

NINJA
Angeboten von japanischen Gangstern.
FÄHIGKEITEN: Tarnung, Ninjitsu (Betäubungsschlag), Sai (Zustechen).

SCHARFSCHÜTZE
Angeboten von russischen Gangstern.
FÄHIGKEITEN: Schießt ausgesprochen scharf. Mit dem Gewehr.

DIEB
Angeboten von sizilianischen Gangstern.
FÄHIGKEITEN: Kann sich tarnen, Sachen klauen und Gasgranaten werfen.

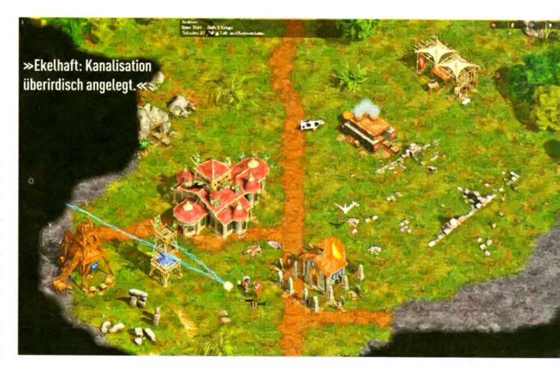






Warlords Battlecry 3

Habgier ist nicht nur eine der sieben Todsünden, sondern führt auch sehr schnell ins Verderben. Diese Erfahrung machen auch die selentinischen Händler, als sie das tropische Paradies Keshan entdecken. Da dieses Land vor Schätzen nur so überquillt, schlachten sie für den Reichtum das einheimische Volk der Ssrathi ab. Doch die gierigen Knaben haben nicht mit dem Zorn des Schamanen Iriki gerechnet. Also bricht ein Krieg aus, in dem Sie die Hauptrolle spielen. *Warlords Battlecry 3* versetzt Sie entweder in die Rolle der Selentiner oder der Ssrathi, die sich in 16 Untervölker aufteilen. Dank der anfänglichen Heldenwahl hält eine starke Rollenspielkomponente Einzug ins Spiel, denn Ihr Haudegen verbessert sich, was Ihren Truppen zugute kommt. Sie bauen vier Ressourcen ab, mit denen Sie Ihre Basis errichten und neue Einheiten rekrutieren. Gespielt wird aus einer veralteten, zweidimensionalen Vogelperspektive. Dafür lauschen Sie stimmigem Mittelalter-Geklimper und erstellen per Editor eigene Missionen. *Warlords Battlecry 3* erfindet das Rad sicher nicht neu, ist aber ein solider Echtzeit-Strategietitel für Fantasy-Fans. ANDREAS BERTITS


»Ekelhaft: Kanalisation überirdisch angelegt.«

FAZIT


ANDREAS BERTITS

Also, mit der Grafik gewinnt *Warlords Battlecry 3* garantiert keinen Blumentopf. Trotzdem fasziniert das Spiel, da es geschickt Echtzeit-Strategie und Rollenspiel vermischt. Alle, denen Grafik nicht so wichtig ist, sollten sich den Titel einmal ansehen.

WARLORDS BATTLECRY 3

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MByte RAM, 900 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Infinite Interactive
VERTRIEB:	Enlight/Vidis
INTERNET:	www.enlight.com/wbc3
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	18. Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 13 Spielmodi, darunter Prügelorgie und Kampf der Titanen; 1 Sp. pro CD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 6 Spieler **INTERNET:** 6 Spieler

DAS URTEIL

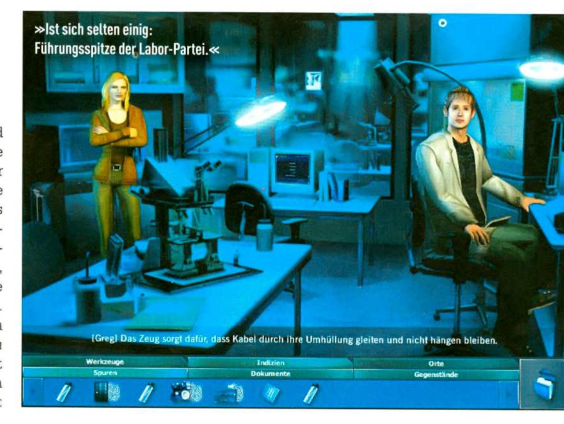
PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	63%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	74%

EINZELSPIELER 73%

GUT – Echtzeit-Strategie und Rollenspiel in veralteter Verpackung.

CSI: Dark Motives

Egal, wie elegant Mann sich beim Seitensprung auch anstellt, Frau erwischt ihn meistens. Nicht nur, dass die Weiblichkeit einen Riecher für krumme Touren hat, sie weiß auch Indizien zu deuten. In *CSI: Dark Motives* müssen Sie ein ebenso feminines Gespür entwickeln, wenn Sie die Wahrheit ans Licht bringen wollen. Das Lizenzspiel stellt Ihre grauen Zellen mit fünf Kriminalfällen auf die Probe. Mithilfe Ihrer Agentur-Kollegen sollen Sie Täter dingfest machen und untersuchen interessante, aber unscharf gezeichnete Tatorte. Im Vergleich zum Vorgänger *CSI* wurde die Spieldauer verdoppelt, sodass Sie mindestens etwa zwölf bis 15 Stunden beschäftigt sein dürften. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich anpassen. Deutschland sucht den Superstar-Kandidaten und Blinde freuen sich über ausführliche Spieletipps. Adlerauge geputzt? Dann filzen Sie mal los. Bepinseln Sie Türklinken mit Fingerabdruckpulver und machen Sie weggewischte Blutspritzer mit Luminol wieder sichtbar. Durch viele Gespräche kommen Sie der Lösung des Falles näher. Weil die Protagonisten im Spiel mit den Stimmen der Schauspieler labern, freuen sich Kenner der TV-Serie über die originale Atmosphäre. Wer schon unruhig wird, wenn die Titelmelodie von *Lenßen und Partner* beginnt, zerbricht sich auch in diesem Spiel gern den Kopf. MARC BREHME



»Ist sich selten einig: Führungsspitze der Labor-Partei.«

FAZIT


MARC BREHME

***CSI: Dark Motives* fühlt sich nicht an wie ein richtiger Nachfolger, eher wie ein Add-on. Die Sucherei nach Minigegenständen artet noch immer in Sisyphusarbeit aus. Gut, dass die erweiterten Fälle die weich gespülte Grafik in den Hintergrund rücken.**

CSI: DARK MOTIVES

MINDESTENS: 600 MHz, 256 MByte RAM, 650 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Ubisoft
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	http://csi.ubisoft.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Diesen Fall müssen Sie schon alleine lösen.
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	73%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	–

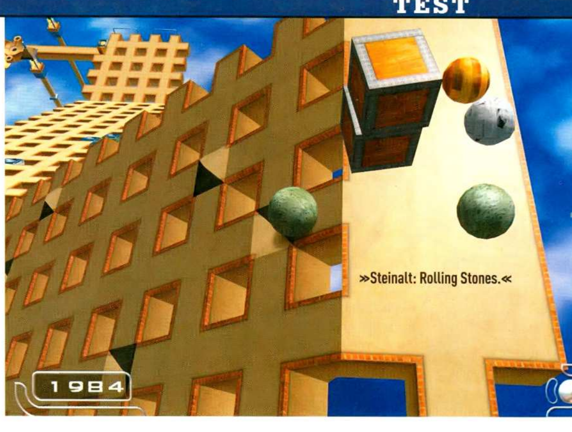
EINZELSPIELER 66%

BEFRIEDIGEND – Mäßig spannendes Krimi-Adventure mit guter Lokalisierung.

Ballance

Wenn Sie gerne eine ruhige Kugel schieben, sind Sie bei *Ballance* nur bedingt richtig. Denn im Spiel geht es mitunter so hektisch zu wie in einer Nervenklinik für hyperaktive Hausschweine. Dabei müssen Sie doch nur einen schnöden Ball durch ein Labyrinth von Brücken und Stegen lotsen. Kinderkacke, denken Sie? Weit gefehlt. Die Brücken befinden sich über den Wolken und wenn Ihre Kugel den Abgang macht, verlieren Sie ein Leben. Geschicklichkeit ist also gefragt. Ein physikalisches System berechnet das Gewicht Ihres Balls. Rollt dieser in der netten 3D-Grafik und von lustiger Musik untermalt eine Rampe hinunter, so gewinnt er natürlich entsprechend an Geschwindigkeit, was dazu führen kann, dass er über den Rand des nächsten Stegs hinausschießt. Über zwölf komplexe Levels sind Generatoren verteilt, die Ihre anfangs hölzerne Kugel entweder in eine aus Stein oder in eine aus Papier verwandeln. Dementsprechend ändern sich auch die Rolleigenschaften. Eine Papierkugel „erklimmt" leichter eine steile Rampe und ein Steinball nimmt bei einer Fahrt in die Tiefe ordentlich Tempo auf, wodurch es einfacher ist, über einen Abgrund auf den nächsten Weg zu springen. Wer auf Denkspiele steht, sollte sich den Spaß für 15 Euro nicht entgehen lassen.

ANDREAS BERTITS



»Steinalt: Rolling Stones.«

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Verdammt, schon wieder zu spät gedrückt! Noch mal! Die Kugel unbeschadet ins Ziel zu bringen, macht erstaunlich viel Laune. Der Titel darf als Paradebeispiel dafür dienen, dass auch einfach gestrickte Spiele richtig gut sein können.

BALLANCE

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MByte RAM, 150 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 500 MHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Denkspiel
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	Terratools/Cyparade
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	www.atari.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Die Kugel geben Sie sich alleine.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	71%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER **74%**

GUT – Kurzweiliger Spaß und Fingerübung in einem.

Flak Warrior



Deutsche Kampfflieger nähern sich Frankreich. Halten Sie sie auf! Was sich nach einem aufregenden Einsatz anhört, entpuppt sich als sterbenslangweilige Ballerorgie. Mit einem stationären Flak-Geschütz holen Sie in fünf ähnlichen Levels einen Flieger nach dem anderen vom Himmel. Bonuswaffen oder Gimmicks wie bei der Moorhuhnjagd gibt es nicht. Allenfalls Gehirnamputierte gewinnen diesem technisch und spielerisch missratenen Machwerk etwas ab. Fazit: Finger weg! BB

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 250 MByte HD, Win98
HERSTELLER: ID Softworks/Enjoy
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	23%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	19%
SOUND	15%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER **22%**

Starship Conquer



Die Story von *Starship Conquer* ist so schlecht, dass sie schon wieder lustig ist. Aliens haben über Nacht die Erde besetzt. Also stehlen Sie ein Raumschiff und ballern die Außerirdischen in sieben öden Levels zurück ins All. So etwas wie Spaß kommt bei diesem müden *Freelancer*-Abklatsch für Oben-ohne-Weggucker gar nicht erst auf. Stattdessen gruseln Sie sich vor der pixeligen Grafik und bekommen Kopfschmerzen von den peinlichen Soundeffekten. Sparen Sie sich Ihr Geld. BB

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 110 MByte HD, Win98
HERSTELLER: M. Molkenthin/Enjoy
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	26%
STEUERUNG	53%
GRAFIK	25%
SOUND	14%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER **26%**

Total Challenge 3



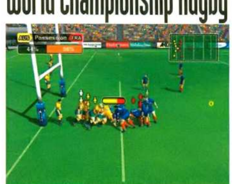
Neben 24 neuen Einzelspielermissionen liefert Ihnen das inoffizielle Add-on zu *Blitzkrieg* und *Blitzkrieg: Burning Horizon* zusätzliche Einheiten wie Panzerzüge, V2-Raketen, Nacht-Equipment und sogar Straßenbahnen. Durch dezente Änderungen am Gameplay ergeben sich weitere taktische Möglichkeiten. *Blitzkrieg* wird durch die Änderungen kein völlig anderes Spiel, diese steigern aber Realismus und Spielbarkeit. Vor allem, wenn Sie mit hoher Bildschirmauflösung spielen. MB

MINDESTENS: 366 MHz, 64 MByte RAM, 100 MByte HD, Win98, Blitzkrieg od. Burn. H.
HERSTELLER: Intex Publishing GmbH
GENRE: Strategie **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	78%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER **84%**

World Championship Rugby



Rugby ist in Deutschland mindestens genauso populär wie Sackhüpfen bei über 50-Jährigen. Wer sich mit dem umfangreichen Regelwerk der brutalen Rasenbalgerei nicht auskennt, schaltet dieses einfach aus und macht sich lediglich mit den Grundbegriffen vertraut. Insgesamt hechten und rempeln Sie sich durch sechs Wettkämpfe, darunter Weltmeisterschaft, Europapokal und Ligabetrieb. Vorbildlich: Alle 20 Original-Teams der Weltmeisterschaft stehen zur Verfügung. RW

MINDESTENS: 733 MHz, 128 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win98
HERSTELLER: Swordfish Studios/Acclaim
GENRE: Sportspiel **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	65%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	69%

EINZELSPIELER **68%**



Du willst es doch auch!

CODENAME: PANZERS ist bombig. Selbst wenn Sie sonst nicht auf Strategiespiele stehen: Das müssen Sie einfach haben!

Der 9. September 1939: Klingt nach einem einfachen Auftrag. In Königsberck sollen Sie einen feindlichen Offizier ausfindig machen. Der Knabe hat sich verschanzt. Mit einem Panzer II schlagen Sie sich durch die zerstörten Gassen der Stadt. Mann, ist das hier alles kaputt! Ihre Bomber haben ganze Arbeit geleistet. Scheißwetter. Es regnet schon den ganzen Tag. Plötzlich brüllt jemand: „Deckung, wir werden beschossen!" Die Hölle bricht los. Das Gebäude nebenan versinkt in einem riesigen Feuerball. Den Kameraden klingeln die Ohren, Staub nimmt die Luft zum Atmen. Gewehrläufe tauchen im Haus auf der anderen Straßenseite auf, zwei Kameraden hat's erwischt. Ihre Scharfschützen hechten hinter ein Autowrack und erwidern das Feuer. Vier Kompaniemitglieder nutzen die nächste Ruine als Deckung, um von dort die Soldaten zu beharken. Mist! Eine weitere Explosion aus einer Lafettenkanone reißt Ihren Panzer in Stücke. Die Luftschutzsirene heult los. Sie rüsten sich für den Gegenangriff. Denn Sie sind Kommandant Hans von Gröbel, ein echter Haudegen, der sich nicht unterkriegen lässt und noch weitere Jobs zu erledigen hat. In *Codename: Panzers*, dem besten Strategiespiel, das Sie momentan kaufen können.

HELDENHAFT

Gleich aus der Sicht dreier Helden erleben Sie den Zweiten Weltkrieg. Hans von Gröbel führt die Armee Deutschlands an, die mit Tiger- und Panther-Panzern Richtung Osten rumpelt, Schlachten in der Stadt Königsberck schlägt (siehe Kasten „Das ist die Schnittmenge"), bis Sie vor den Toren Stalingrads

- **30 Missionen**
- **3 aufeinander aufbauende Kampagnen**
- **3 Parteien: Deutschland, Amerika/Großbritannien, Russland**
- **3 Schwierigkeitsgrade**
- **Frei bewegliche Kamera**
- **Über 100 Einheiten**
- **Kein Basisbau**
- **Besetzbare Gebäude**

steht. Als russischer Feldherr Aleksander Vladimirov erwehren Sie sich des Ansturms der Deutschen und drängen diese zurück in Richtung Berlin. Schließlich wartet Jeffrey S. Wilson aufseiten der Amerikaner und Engländer darauf, von Ihnen in die Schlacht geführt zu werden. Die Landung in der Normandie ist hierbei nur die Einführung, bis Sie schließlich in Deutschland einfallen, um die Nazis zu besiegen. In den drei Kampagnen treffen Sie immer wieder auf einen Helden der Gegenseite, wodurch sich eine spannende Geschichte aufbaut. Bis hierhin hört sich der Titel noch nach einem Standard-Echtzeit-Strategiespiel an. Doch das ist er beileibe nicht!

AUGENWEIDE

Zunächst werden Sie wegen der atemberaubenden Grafik Bauklötze staunen – noch nie wurde der Zweite Weltkrieg in einem Spiel derart detailliert in Szene gesetzt. Verstehen Sie? Noch nie! Auch nicht in einem 3D-Shooter. Die *Panzers*-Optik lässt sich zoomen, um 360 Grad drehen und etwas neigen. Allerdings hätten wir uns manchmal eine höhere Zoomstufe gewünscht, um für mehr Übersicht zu sorgen, da einige Einheiten eine größere Reichweite besitzen, als einzusehen ist. Dafür betrachten Sie Ihre Kämpfer aus jedem Blickwinkel und aus nächster Nähe. Auch die Umgebung begeistert Sie mit fantastischer Detailfülle: Bäume wiegen sich im Wind, Soldaten stapfen durch hohes Gras, Ihre Panzer hinterlassen Abdrücke im Boden und walzen hohe Tannen nieder. Während der krachenden Explosionen fliegen die Fetzen. Besonders die Bomberangriffe sind spektakulär in Szene gesetzt. Musik und Sound scheinen direkt einem Anti-Kriegsfilm entsprungen zu sein. In den Wäldern zwitschern Piepmätze, Detonationen dröhnen so laut wie Fränkels Heavy-Mucke aus den Lautsprechern und abstürzende Flugzeuge lassen Sie unweigerlich zusammenzucken. Die Sprachausgabe wertet die Atmosphäre weiter auf. Während das Spiel an sich deutsch vertont ist, lassen die russischen und englischen Einheiten in Ihrer Muttersprache Kommentare ab. Zusätzlich fesselt Sie die spannende Geschichte mit Zwischensequenzen in Spielgrafik, so wie in dieser Szene: Ein schöner Tag am Strand. Zwei deutsche Soldaten unterhalten sich vor einem Bunker und reißen Witzchen. „Gib mir mal Feuer!", meint der eine

Das ist die Schnittmenge

Um eine USK-Freigabe ab 16 Jahren zu erhalten, musste sich *Codename: Panzers* ein paar Änderungen unterziehen.

Falls Sie sich wundern, weshalb die Deutschen in *Codename: Panzers* die Stadt Königsberck angreifen, liefern wir gern die Erklärung. Ursprünglich hieß diese zu attackierende Stadt nämlich Warschau. Der Überfall auf Polen zählt aber zu den Gräueltaten des Dritten Reichs, weshalb in der deutschen Version von *Codename: Panzers* verfängliche Namen abgeändert wurden. Zudem entfernte man polnische Flaggen und rote Kreuze aus dem Spiel. Wieso rote Kreuze? Damit Sie keine zivilen Einrichtungen mehr traktieren können und den gesetzlich verankerten Auflagen des Jugendschutzes hierzulande Rechnung getragen wird.





»Aus dem Zoo entlaufen: Jim Panzer.«

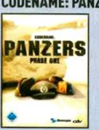
»Die Bundeswehr: technisch auf dem neuesten Stand.«

»Militant: Termiten.«

»Los Leute, ab ins Binding Lager!«

CODENAME: PANZERS – PHASE ONE

VERGLEICH

C&C: GENERÄLE DELUXE	CODENAME: PANZERS	AFRIKA KORPS
		

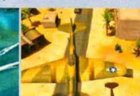
GESCHICHTE

C&C: Generäle Deluxe	Codename: Panzers	Afrika Korps
77% Der Kampf gegen den Terrorismus ist spannend, aber die persönliche Note fehlt.	82% Historische Schlachten erleben Sie anhand persönlicher Schicksale. Spitze!	80% Die Geschichte, in der Freunde zu Feinden werden, begeistert.

GRAFIK

C&C: Generäle Deluxe	Codename: Panzers	Afrika Korps
89% (abgewertet) Noch immer top! Fantastische Effekte und wunderschöne Texturen.	94% Die grandiosen Explosionen, detaillierten Gebiete und Modelle sind einmalig.	84% Super Effekte, aber der ständige Braunton geht mit der Zeit auf die Nerven.





TAKTIK

C&C: Generäle Deluxe	Codename: Panzers	Afrika Korps
89% Durch den Basisbau spielt sich *C&C: Generäle* anders als die Konkurrenten.	90% Ohne taktisches Geschick kommen Sie nicht weit. Die KI ist hammerhart.	86% Nur Strategen erleben das Ende einiger Missionen. Augen zu und durch ist nicht.

SPIELSPASS

C&C: Generäle Deluxe	Codename: Panzers	Afrika Korps
88% *C&C: Generäle* verliert kaum an Reiz. Das Spielprinzip macht süchtig.	92% Die spannenden Missionen und die Geschichte motivieren eine kleine Ewigkeit.	83% Für Taktiker, die auf eine Story im Wüstensand stehen, empfehlenswert.
65% / 20% / 15%	60% / 20% / 20%	65% / 15% / 20%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Taktik; ROT= Action; BLAU= Geschichte

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



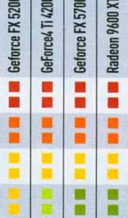
- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM



		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Bei *Codename: Panzers* kommt es vor allem auf den Prozessor an. Erst mit einer 2.500 MHz schnellen CPU können Sie in der höchsten Detailstufe flüssig spielen. Wenn Sie die Schatten auf den niedrigsten Wert setzen, reichen 2.000 MHz. Mit einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra setzen Sie die Einstellung „Texturdetail" herunter und wählen bei „Texturfilter" „Trilinear" aus, um ruckelfrei spielen zu können.

PRO & CONTRA

- \+ Fantastische Grafik
- \+ Einzigartige Atmosphäre
- \+ Super Sound
- \+ Taktisch herausfordernd
- \+ Spannende Geschichte
- \+ Kooperativer Mehrspieler-Modus
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Gegnerische Fahrzeuge können übernommen werden
- – Nicht ganz optimale Wegfindungsroutinen
- – Teilweise hoher Schwierigkeitsgrad
- – Durch frei bewegliche Kamera anfangs unübersichtlich
- – Hohe Hardware-Anforderungen

zu seinem Kumpel. Im nächsten Moment erschüttert eine gewaltige Explosion den Bildschirm, die Soldaten kriegen mehr Feuer, als ihnen lieb ist. *Codename: Panzers* zieht Sie stets mitten ins Geschehen hinein. Einziger Wermutstropfen: Lippenbewegungen der Protagonisten fehlen komplett. Aber das ist zu verschmerzen.

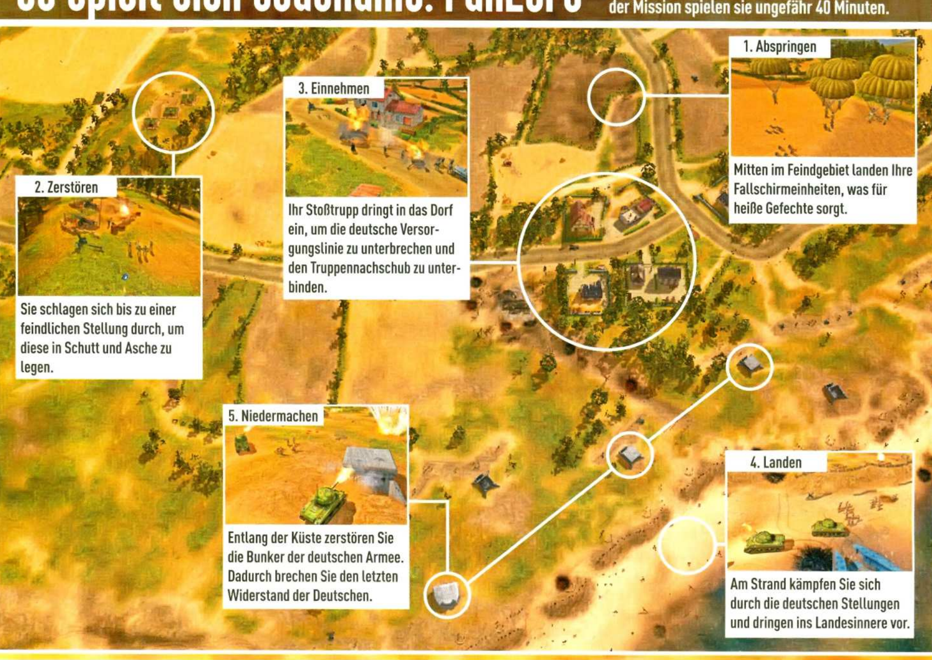
ABWECHSLUNGSREICHE STRATEGIE

Taktikern geht bei *Codename: Panzers* garantiert einer ab. Hier ein Beispiel für eine der abwechslungsreichen und strategisch herausfordernden Missionen: Ein feindlicher Flugplatz soll besetzt werden. Mit einer kleinen Einheit Soldaten und zwei Panzern rücken Sie langsam vor, schalten den ersten Spähtrupp aus. Jetzt ist es ratsam, Ihre Truppe aufzuteilen, damit Sie sich von zwei Seiten dem Ziel nähern. Während Ihre Panzer von Norden her das schwere Geschütz in Schutt und Asche legen, rücken Ihre Soldaten von Süden an und liefern sich heiße Gefechte mit dem Fußvolk. Schnell befehligen Sie noch einen Bomberangriff und verhindern so, dass feindliche Flieger starten können. Die Einsätze finden bei Tag und Nacht, Wind und Wetter statt. Zu Beginn jeder Mission erweitern Sie Ihre Armee mit zusätzlichen Soldaten, Panzern und Versorgungsfahrzeugen. Das ermöglichen so genannte Prestige-Punkte. Die erhalten Sie, indem Sie Feinde ausschalten und Aufträge erfüllen. Erledigen Sie Nebenaufgaben, heimsen Sie weitere Punkte ein. Die riesigen Karten genau zu erkunden lohnt sich. Wenn Sie etwa einen Ertrinkenden retten oder in einer Villa eine Namensliste gegnerischer Spione finden, winken erneut Belohnungen. In Städten wird die Sache besonders interessant, weil Sie Gebäude geschickt als Deckung nutzen und sich Straßenzug um Straßenzug vortasten können. Lesen Sie dazu unseren Kasten „Tritt ein". In den Gassen der Städte verschanzen sich auch allzu gerne Lafettenkanoniere. Hier helfen Bomberangriffe, die schnell den Weg freiräumen. Im Spiel schicken Sie insgesamt über 100 Einheiten in den virtuellen Krieg. Ähnlich wie in *Commandos* tragen Ihre Soldaten oft nützliche Gegenstände mit sich herum. Mit einer Mine im Ge-



So spielt sich Codename: Panzers

Anhand der Landung in der Normandie zeigen wir Ihnen, wie sich *Codename: Panzers* spielt. An jeder Mission spielen sie ungefähr 40 Minuten.



Blickst du's noch, Kamerad?

Um Ihre Einheiten effektiv über die großen Karten zu scheuchen, erklären wir Ihnen anhand einer typischen Spielszene den Aufbau der Benutzeroberfläche.

Verbände auswählen

Missionsziele

Zeitanzeige

Zeiteinstellungen: Pause, Normal, Zeitraffer

Fallschirmspringer

Bombenteppich

Gezielter Bombenangriff

Aufklärungsflugzeug

Stellungen wechseln

Held der Mission

Übersichtskarte mit Anzeigeoptionen

Ausgewählte Einheiten

Befehlsmenü: Stopp, Angriff, Vorrücken

Zurücksetzen, Fahrzeug/Gebäude verlassen, reparieren

Angriffseinstellungen: aggressiv, defensiv, passiv

Tritt ein!

Wenn Sie Ihren Soldaten ein Dach über dem Kopf bieten möchten, dann betreten Sie doch einfach die zahlreichen Häuser.

Gebäude sind in *Codename: Panzers* nicht nur zur Zierde da, sondern dienen einem strategischen Zweck. Oft verschanzen sich feindliche Soldaten darin, die Ihnen aus ihrem Versteck heraus gehörig zusetzen. Betreten Sie ein Haus, klappt das Dach weg und Sie dürfen die detaillierte Inneneinrichtung bewundern. Befinden sich hier noch feindliche Einheiten, müssen diese zunächst ausgeschaltet werden, bevor Sie das Gebäude Ihrerseits als Schutz und Stellung für Scharfschützen nutzen können. Rabiate Gesellen legen Häuser mit Panzern und Artillerie in Schutt und Asche.



»Ein Herz für Tiere: Lustgarten für Elefantenkühe.«



»Widerlich: Panzerfisting.«



»Beschlossene Sache: Abbau Ost.«

päck schleicht sich etwa einer Ihrer Soldaten durch die dunklen Straßen einer Stadt. Auf der Route, die ein feindlicher Patrouille-Panzer ständig abfährt, platzieren Sie diese und machen sich schnell aus dem Staub. Nach einem lauten Rumsen wissen Sie, dass Ihre restlichen Streitkräfte nun relativ gefahrlos vorrücken können. Taktik steht im Vordergrund, nicht nur weil ein Basisbau komplett entfällt. Auch mit Ihrer Munition müssen Sie haushalten und stets auf Ihre Versorgung achten. Außerdem bringen Munitions- und Reparaturfahrzeuge in Gefechtspausen Ihre Fahrzeuge wieder auf Vordermann, Sanitäter verarzten angeschlagene Soldaten.

AUGEN AUF!

Ihre Fahrzeuge sollten Sie stets im Auge behalten, da alle unterschiedlich stark gepanzert sind. An Front und Heck sind sie wesentlich besser geschützt als an den Flanken. Einen Feind an der Seite zu erwischen, während Sie ihm die Stirn bieten, ist also die beste Taktik. Soldaten scheuchen Sie nicht wie in anderen Echtzeit-Strategiespielen einzeln herum, sondern steuern sie in Verbänden. Genau wie Pornostars beherrschen auch Ihre Kämpfer im Spiel unterschiedliche Stellungen, feuern etwa liegend oder ducken sich hinter Sandsäcke. Außerdem gewinnen sie an Erfahrung. Veteranen übernehmen Sie sogar in die nächste Mission. Dadurch erhalten Sie mit der Zeit eine sehr schlagkräftige Truppe. Genial: Nur Ihre Mannen verbessern sich, keinesfalls die Fahrzeuge. Kapern Sie also einen feindlichen Panzer, können Sie sofort mit einer ausgebildeten Brigade durch die Gegend rollen, wenn Sie sich geschickt anstellen. Die künstliche Intelligenz der Einheiten gefällt. So ballern Ihre Soldaten nicht mehr wie blöde durch Häuser hindurch, wie noch in unserer Beta-Version. Feinde springen jetzt in Deckung oder versuchen, Geschütze wieder in Betrieb zu nehmen. Trotzdem geht natürlich nichts über menschliche Mitspieler. *Codename: Panzers* lässt Sie im Team-Deathmatch gegen bis zu sieben Freunde auf speziellen Karten antreten. Der Assault-Modus verlangt neben taktischem Können ebenfalls eine geschickte Vorgehensweise. In Domination erobern und halten Sie Fabriken. Wer Kampagnen-Missionen gemeinsam mit einem Kumpel erleben möchte, bekommt selbst dazu Gelegenheit. Jeder Mitspieler erhält dann das Kommando über eine kleine Armee, die er zum Missionsziel führt.

OHNE AUSSETZER

An *Codename: Panzers* gibt es fast nichts auszusetzen. Die Wegfindungsroutinen der Einheiten sind besonders in Städten nicht optimal, was aber kaum stört. Der Schwierigkeitsgrad dürfte selbst Strategen, die Supercomputer Deep Blue im Schlaf in Schach schlagen, vor die eine oder andere Herausforderung stellen. Die frei bewegliche Kamera ist gewöhnungsbedürftig, mit etwas Einarbeitungszeit beherrschen Sie die Steuerung aber schnell und genießen fantastische Einblicke in das Spielgeschehen. Könner arbeiten natürlich mit zahlreichen Tastatur-Befehlen. Doch auch die Maus-Oberfläche bedienen Sie intuitiv, sodass sich sogar Strategiedeppen wie Kollege Wollner damit zurechtfinden dürften. *Codename: Panzers* ist vielleicht die Strategie-Überraschung des Jahres. Selbst *Command & Conquer: Generäle* muss sich diesem Zweiten-Weltkriegs-Taktikhammer beugen. Strategen und solche, die es werden möchten, müssen hier zuschlagen. ANDREAS BERTITS

FAZIT – ANDREAS BERTITS

Unglaublich! Eine solche Grafik in einem Strategiespiel zu erleben, darauf habe ich beinahe eine Ewigkeit gewartet. Doch abgesehen von der Optik ist das Spiel auch strategisch eine Herausforderung. Nicht nur in der spannenden Kampagne kommt jede Menge Spaß auf, die Mehrspieler-Modi blasen Sie ebenfalls vom Sessel. Die Jungs von Stormregion haben ein Meisterwerk abgeliefert, an dem sich nicht nur kommende Genre-Vertreter, sondern auch Sie selbst mit der *Phase Two* messen müssen. Ich habe jedenfalls ein neues Lieblingsspiel, und wenn es sein muss, kette ich mich an den PC, um es zocken zu können!

FAZIT – MARC BREHME



Als ich *Codename: Panzers* das erste Mal gesehen habe, ist meine Kinnlade auf den Tisch geklappt. Sieht aus, als hätte Stormregion *Medal of Honor* mit *C&C: Generäle* in die Hochzeitssuite verfrachtet und ein „Bitte nicht stören"-Schild an die Tür gehängt. Herausgekommen ist ein echtes Sonntagskind. Mit detaillierter Grafik und realistischem Sound zog mich *Panzers* sofort in seinen Bann. Störend ist lediglich, dass ich trotz der hohen Auflösungen nicht weit genug herauszoomen kann, um den Aktionsradius des Scharfschützen überblicken zu können. Ansonsten gilt: Generäle, zieht euch warm an!

CODENAME: PANZERS

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,4 GHz, 1 GByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Stormregion
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.panzers.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	18. Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Team-Deathmatch, kooperativ, Assault, Domination; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	94%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	93%

EINZELSPIELER 92%

HERAUSRAGEND – Anspruchsvolles Weltkriegs-Epos mit atemberaubender Optik.

Vertretern
erkt von
eimbund
n in der
atur auf-
on Alex
sch ver-
von JC
eimen
ünfzig
n das
seine
eller
nen
Ver-
ung
der

kelt
er-
er
er

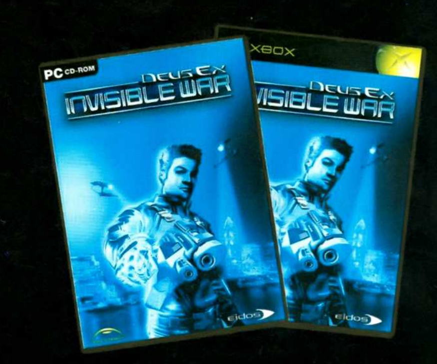
Screenshot aus Deus Ex: Invisible War

TESTURTEIL
Deus Ex: Invisible War

ENTWICKLER Ion Storm	**ANBIETER** Eidos	**GRAFIK**	–%
SPRACHE Deutsch	**USK-FREIGABE** Ab 16 Jahre	**SOUND**	–%
TERMIN Out now	**INTERNET** www.deusex.com	**STEUERUNG**	–%
		ATMOSPHÄRE	–%
		SPIELDESIGN	–%
		MEHRSPIELER	–%

Leider können wir euch noch keine Bewertung abgeben. Wir sind noch am Spielen. Nur so viel: Vorsicht! Extrem hohe Suchtgefahr.

–%



100 % Gameplay.

STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTLICH.
GRATIS-DEMO-CD UNTER WWW.DEUSEX.DE BESTELLEN.















Mechlawine

In GROUND CONTROL 2 ziehen Sie gegen Horden von Kampfrobotern in die Schlacht. Das bringt Sie ins Schwitzen.

»Liegt schwer im Magen: Mech Rib.«

- Nachfolger von *Ground Control*
- 24 Missionen
- 2 Kampagnen
- 3 Parteien, 2 spielbar
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Frei bewegliche Kamera
- Kein Basisbau
- Editor

»Geschlechtsumwandlung: Rotkäppchen.«

Wieder mal herrscht Krieg im Weltall. Gewaltige Raumkreuzer schweben in der kalten Schwärze und entladen ihre tödliche Fracht auf der Oberfläche eines Planeten. Dort steppt der Bär. Laserblitze durchzucken die Nacht. Soldaten huschen in den zerbombten Städten von einer Stellung zur anderen. Riesige Kampfroboter walzen alles platt, was sich ihnen in den Weg stellt. Doch aus dem Chaos und dem Lärm erhebt sich die Stimme eines mutigen Mannes: Captain Jacob Angelus, in dessen Haut Sie in *Ground Control 2: Operation Exodus* schlüpfen. 300 Jahre nach den Geschehnissen im Vorgänger *Ground Control* kochen die Kolonien der Menschen, jetzt unter der Flagge der Nordstern-Allianz, ihr eigenes Süppchen. Doch ein fieser Imperator schmiedet Pläne, um die Abtrünnigen unter seine Fuchtel zu bringen. Dazu schickt der Kerl seine rechte Hand, die hübsche Vlaana, ins All, um der Allianz zu zeigen, dass mit dem Imperium nicht gut Kirschen essen ist. Wie so oft bei politischen Disputen eskaliert der Konflikt, ein Krieg entbrennt. Dort mischen auch die Virons mit. Auf welcher Seite diese Aliens stehen und was genau sie wollen, erfahren Sie erst im Laufe der spannenden Geschichte.

OPTIK: AKTUELL

Der Krieg der Zukunft findet auf den Oberflächen von Planeten statt, daher auch der Name *Ground Control.* Auf riesigen, detaillierten 3D-Karten schlagen Sie Ihre Schlachten. Dabei erwartet Sie ein grafisches Spektakel, von dem sich selbst *C&C Generäle* eine Scheibe abschneiden kann. Im hübschen Wasser spiegeln sich Ihre Einheiten, denen Sie mit der Kamera so nah auf den Pelz rücken, dass Sie sogar die Gesichter hinter den Helmen erkennen. Apropos Kamera: Im Gegensatz zu gängigen Echtzeit-Strategietiteln ist diese so beweglich wie eine Schlangenfrau beim Sex, woran Sie sich erst etwas gewöhnen müssen. Wollen Sie Ihren Soldaten über die Schulter schauen? Kein Problem. Sie möchten den schönen Himmel bestaunen und beobachten, wie Helikopter am Horizont verschwinden? Nur zu. Durch die intuitive Nutzung von drei Maustasten geht alles leicht von der Hand. Begleitend sorgen der bombastische Soundtrack und die exzellente Sprachausgabe für Atmosphäre. Ein spannender Kinofilm ist nicht besser vertont. In unserer Testversion erklangen noch englische Befehle, Vivendi versprach bis zum Verkaufsstart jedoch eine aufwendige deutsche Lokalisierung.

GUTE TAKTIK

Was hat der Titel taktisch zu bieten? Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der beiden Kampagnen. Möchten Sie aufseiten der unterdrückten Nordstern-Allianz in die Schlacht ziehen oder gelüstet es Sie danach, einmal die außerirdischen Virons zu zocken? Wenn Sie die Geschichte komplett erleben möch- ten, sollten Sie zunächst der Nordstern-Allianz den Vorzug geben, da beide


»Kann vorkommen: Walschlappe.«

»Kleiner Roboter: Dosette.«

»Abgeraucht: MS-Dose.«

Teamauswahlmenü

Punkteanzeige, Truppenanzahl auf dem Schlachtfeld

Nachschub anfordern, Dropship aufrüsten

Truppenbefehlsmenü

Übersichtskarte

Ausgewählte Einheiten

Formationen, Kameraoptionen, Missionsziele

»Kreuzberger Nächte sind lang.«

Kampagnen aufeinander aufbauen. Anders als in anderen Genre-Vertretern verdingen Sie sich nicht als Architekt und bauen keine Basis. Sie beginnen mit einigen Soldaten und Fahrzeugen, mit denen Sie zunächst über die Karte rollen. Ihr Ziel: Erobern Sie einen Landungspunkt. Gehört dieser Ihnen, fordern Sie ein Dropship an, mit dessen Hilfe Sie Ihre durch die zahlreichen Gefechte gelichteten Reihen wieder auffüllen. Wie viele Einheiten Sie bestellen dürfen, hängt davon ab, wie viele Siegpunkte Sie besetzen. Solche Siegpunkte sind auf der Karte verteilt und hart umkämpft, weshalb Sie hier immer einige Soldaten stationieren sollten. Die eigentlichen Missionsziele sind abwechslungsreich. Zerstören Sie eine feindliche Basis, verteidigen Sie die eigene, befreien Sie einen Held aus dem Knast, halten Sie die Stellung, bergen Sie ein Wrack ... Bastler fummeln sich im mitgelieferten Editor weitere Missionen zusammen. Einige Aufträge sind wirklich knackig, selbst im einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden. Das dynamische Wetter wirkt sich auf Ihre Vorgehensweise aus. Regen verschlechtert etwa die Sicht, wodurch Ihre Soldaten nicht mehr so gut zielen. Interessant spielen sich auch die Virons. Beispielsweise morphen Sie zwei Einheiten zu einem Supersoldaten zusammen. Und wo so ein Stahlungetüm hinballert, wächst kein Gras mehr.

GEMEINSAM ZUR SACHE KOMMEN

Im Mehrspieler-Modus treten Sie online oder im loka-len Netzwerk nicht nur im Deathmatch gegeneinander an. Mit bis zu zwei Mitspielern erleben Sie die komplette Story des Spiels in einem kooperativen Modus. Dabei wird die Stärke der Gegner automatisch angepasst. Einheiten tauschen Sie auch untereinander aus. Eine super Idee, wie wir finden. *Ground Control 2* lässt nicht nur die Herzen von Strategen höher schlagen und zeigt, wie sich schnelle Action mit Taktik verbinden lässt. Die Geschichte der zwei Kampagnen macht Laune, ist aber etwas eindimensional gestrickt. Dennoch sollten Sie sich den Titel keinesfalls entgehen lassen. ANDREAS BERTITS

IM VERGLEICH

Command & Conquer Generäle	87%
Ground Control 2	85%
Afrika Korps vs. Desert Rats	83%
Ground Control (abgewertet)	77%

Um das komplexe und umfangreiche *C&C Generäle* vom Thron zu stoßen, reicht es für *Ground Control 2* nicht ganz. Dafür begeistert das Spiel durch fantastische Grafik und actionreiches Spielgeschehen. *Afrika Korps vs. Desert Rats* wartet mit einer spannenden Weltkriegs-Story auf und ist taktisch anspruchsvoll. Dagegen wirkt *Ground Control 1* inzwischen veraltet.

GROUND CONTROL 2

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 650 MByte HD, Win98

SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Massive Entertainment
VERTRIEB:	Sierra/Vivendi
INTERNET:	www.groundcontrol2.de
SPRACHE:	Englisch, Deutsch in Vorb.
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	25. Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, kooperativ; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT – Actiongeladener Strategiehammer in opulenter Optik.

FAZIT


ANDREAS BERTITS

Wer 08/15-Strategie erwartet, erlebt mit *Ground Control 2* sein blaues Wunder. Basisbau und Tank-Rushs sind passé. Dafür serviert man hier schnelle Taktik samt Tiefgang und einer ordentlichen Prise Action. Und das Ganze sieht auch fantastisch aus, sodass ich Kamel mich mehrfach an der Grafikpracht ergötzte, während mein Landungspunkt geplättet wurde. Richtig genial ist der kooperative Mehrspieler-Modus. Gemeinsam mit Kumpels kommt gleich noch mal so viel Spaß auf. Kaufen!



- 27 Missionen
- 3 Parteien
- 28 morphfähige Einheiten
- 24 Gebäudetypen
- 30 Einzelspielerkarten
- 6 Mehrspielerkarten

IM VERGLEICH

Warcraft 3	92%
Age of Mythology	90%
Starcraft: Broodwar (abgewertet)	85%
Perimeter	70%

In Sachen Story und Präsentation verteidigt *Warcraft 3* den ersten Platz des Genres. Während *Age of Mythology* noch immer optisch die Nase vorn hat, macht *Starcraft: Broodwar* vor allem Boden durch das Balancing gut. *Perimeter* kann in keiner der Kategorien ganz mithalten.

Hau auf den Schutz!

In PERIMETER schützen Sie Ihre Basis mit einem Schild aus Energie und prügeln Ihrerseits auf die Spannungsschirme Ihrer Gegner ein.

Wenn Frau selbst den Ölstand kontrolliert und Mann schluchzend einen Liebesfilm anglotzt, wundern wir uns und wittern eine Geschlechtsumwandlung. *Perimeter* geht noch einen Schritt weiter. Im neuen Echtzeit-Strategiespiel von K-D Lab wandeln Sie Ihre Einheiten vollständig um, sooft sie wollen und solange es Ihr Energievorrat erlaubt. Saft beziehen Sie aus dem Boden, Sie errichten eine Basis, Fabriken für Ihre Einheiten und Technologiegebäude. Als wichtigste Aufgabe und absolute Neuerung preist *Perimeter* das so genannte „Terraforming" an. Veränderungen des Geländes sind notwendig, um Gebäude zu bauen. Häuslein lassen sich nämlich nur auf entsprechend ebenem Untergrund errichten. Um zerklüftete und hügelige Landschaften dafür zu präparieren, markieren Sie die entsprechenden Bereiche und setzen Brigadiers zur Begradigung ein. Drohnen schwärmen aus und tragen entweder ganze Berge ab oder füllen Abgründe auf. Das ist auch ganz nützlich zur Verteidigung gegen Bodeneinheiten; lassen Sie Ihre „Buddelflinks" einfach tiefe Gräben um strategisch wichtige Punkte anlegen, dann sind Sie schon mal eine Sorge los.

BOB, DER BAUMEISTER

Terraforming braucht Zeit. Je größer die Bodenunebenheiten, desto länger dauert es, das Gelände zu glätten. Ganz wie bei einer Cellulite-Behandlung von Joy Fleming. Sind die Brigadiers endlich fertig, rücken Baumeister an und ziehen Ihre Gebäude hoch. Dauern Ihnen Terraforming - oder Bauvorhaben zu lange, verschieben Sie einfach das Verhältnis dieser Einheitentypen. Dazu verwandeln Sie Ihre Kumpels mithilfe der Nanomorph-Technologie. Schon wird aus Bob, dem Baumeister, Ben, der Brigadier, oder umgekehrt. An sich ein cooles Feature, das aber auch Nachteile in sich birgt. Solch eine Wandelei verbrät nämlich einen Haufen Energie. Und mit genügend Strom sind Sie auf Ihrer Reise durch die interdimensionalen Portale des Weltalls wahrlich nicht gesegnet. *Perimeter* spielt in einer Zeit, in der die Erde bereits aufgegeben wurde. Geführt von den Spirit, einer Rasse, die mit einem unvorstellbaren technologischen Wissen geboren wurde, machen sich neun gewaltige Menschen-Raumschiffe auf zum Exodus – einer Reise, die von Planet zu Planet führt. Dumm ist nur, dass die Welten, auf denen Sie Zwischenstation machen, von fiesen Scourge-Aliens bewohnt werden. Die haben natürlich keinen Bock, ihre Planeten mit Ihnen zu teilen, und greifen Sie angesichts des Hausfriedensbruchs fortwährend an. Dessen ungeachtet sollen Sie den einzigen zum Überleben geeigneten Planeten finden und ausreichend Energie für den Flug dorthin sammeln.

VOLL UNTER STROM

Um das gebacken zu kriegen, erweitern Sie das von Ihnen kontrollierte Land durch den Bau von Energiereaktoren und -transmittern. Gleichzeitig erwehren Sie sich der Übergriffe durch die Scourge, indem Sie den Fieslingen mit Kampfeinheiten und Geschützstellungen zu Leibe rücken. Ihre mächtigste Defensivwaffe ist der namengebende *Perimeter*, ein undurchdringliches Kraftfeld, das von den Reaktoren Ihres Stützpunktes aufrechterhalten wird. Feindliche Einheiten, die die Schutzglocke berühren, werden ernsthaft beschädigt oder ganz zerstört. Blöd nur, dass auch dieses Teil so viel Saft zieht, wie Gina Wild beim Gangbang-Dreh. Überhaupt müssen Sie ständig Ihre Energiestruktur im Auge behalten. Im Laufe der Levels entwickelt sich Ihre Basis zu einem gewaltigen Umspannwerk und fast jede Aktion, die Sie beim Aufbau Ihres Stützpunktes und der Produktion



So lange Sie Ihre Basis mit dem undurchdringlichen Perimeter schützen, haben Gegner keine Chance.

Nachdem wir den fliegenden Scourge-Drachen (1) mit unseren Luftbombern nach Walhalla geschickt haben, morphen wir daraus Rocker (2/3), mit denen wir das Scourge-Nest unter Raketenbeschuss (4) nehmen.

von Kampfeinheiten durchführen, kostet ein wenig vom wertvollen Strom. Verbrauchen Sie mehr, als Sie produzieren, ist das nicht nur ein schlechtes Zeichen, sondern es gefährdet ernsthaft Ihr Überleben.

GRUPPEN-COCKTAIL

In *Perimeter* stehen die drei Einzelspieler-Modi Kampagne, Kampf und Survival zur Wahl. Das Tutorial in der Kampagne ist zwar nicht sehr tiefgründig, aber speziell für Einsteiger sehr zu empfehlen. Es folgen 27 weitere Missionen, in denen sich Ihre anfangs noch einfachen Einheiten dank Nanotransformation zu wahren Multitalenten mausern. Aus Soldaten, Offizieren und Technikern basteln Sie so stärkere Fraktionen wie Raketen- und Bombenschützen. Sie produzieren bis zu 250 Einheiten, die Sie in Gruppen aufteilen können. Je nach errichteten Laboren und Technologiegebäuden stehen verschiedene Kampfeinheiten zur Verfügung. Diese werden nach einem bestimmten Rezept aus den drei einfachen Typen nanomorpht. Um einen Scharfschützen zu produzieren, benötigen Sie neben einem Antigrav-Labor noch fünf Soldaten, vier Offiziere und ausreichend Mutationsenergie. Für einen schweren Luftbomber verbraten Sie zwei Soldaten, acht Offiziere sowie zwölf Techniker und brauchen ein jeweils auf Stufe 2 ausgebautes Bomben- und Antigrav-Labor.

PORTALVERKEHR

Auch mitten im Kampf besteht die Möglichkeit, Ihre Einheiten in andere Typen umzuwandeln. Einige bringen Gebäude zum Bröseln, andere Alienschädel zum Platzen. Daraus ergibt sich die Möglichkeit, schnell zwischen verschiedenen Angriffs- und Verteidigungstaktiken zu wählen, ohne lange auf Nachschub einer bestimmten Einheitensorte warten zu müssen. In einigen Missionen erwehren Sie sich nicht nur Ihrer Gegner, sondern laden außerdem noch die Energiespirale Ihrer Basis auf, um durch das Portal in die nächste Welt zu reisen. Wer auf strategische Eilentscheidungen und hektische Gefechte steht, erhält mit *Perimeter* ein grafisch opulentes Echtzeit-Strategiespiel. Wer es bedächtiger mag, greift zu *Age of Mythology* oder einer Flasche Rotwein. MARC BREHME

PERIMETER

MINDESTENS: 800 GHz, 128 MByte RAM, 3,7 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,0 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	K-D Lab
VERTRIEB:	Codemasters
INTERNET:	www.codemasters.com/perimeter
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	81%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	74%

EINZELSPIELER **70%**

BEFRIEDIGEND – Guter Strategie-Ansatz, aber zu inkonsequent umgesetzt.

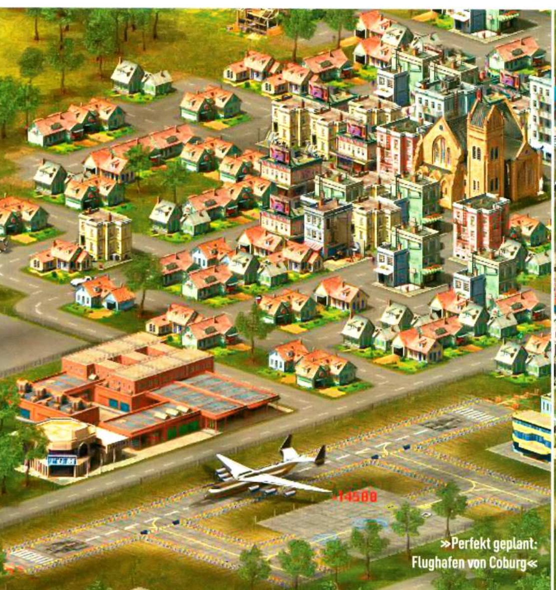
FAZIT

MARC BREHME

Von den angepriesenen „völlig neuartigen Ideen für das Genre" merkt man in *Perimeter* nicht viel. Lässt man das Umwandeln der Einheiten und den Schutzschild außer Acht, spielt sich der Titel so wie fast jedes andere Echtzeit-Strategiespiel: Basis erweitern und Gegner plätten. Solide, nicht mehr. Ihre Augen verwöhnt man allerdings nachhaltig mit satter Grafikpracht. Das Terrain besticht durch die coole und hardwarehungrige Voxel-Engine. Apropos Hunger: Ich überlege ernsthaft, mir so ein *Perimeter*-Dingens für mein Fach im Redaktionskühlschrank anzuschaffen. Die Schilder „Pfoten weg, dieser Joghurt gehört mb", nimmt hier nämlich niemand ernst.

Gute Frachtgeschichte

In TRANSPORT GIGANT schicken Sie Autos, Züge und Flieger auf selbst gebastelte Pisten, um richtig Knete abzuzocken.



»Perfekt geplant: Flughafen von Coburg«



»Bald zuende: Schnitzeljagd.«

»Falsche Ausfahrt genommen: Bens Hure.«

Seit jeher wünscht sich jedes Kind, erfolgreicher Leiter eines Logistikunternehmens zu sein und Güter von Punkt A nach Punkt B zu karren. In jedem von uns steckt diese Sehnsucht, oder? Muss so sein, denn Jowood setzt auf dieses Konzept und schaufelt mit *Transport Gigant* einen weiteren Sprössling der Giganten-Reihe auf den Markt. Beginnend im Jahre 1850, der Zeit von Pferdekutschen und Ochsenkarren, starten Sie Ihre Karriere in den Vereinigten Staaten oder in Europa. Dort basteln Sie per simplen Mausklicks Straßen, Lager und Bahnhöfe, um die automatisch expandierenden Fabriken und Dörfchen mit Produkten wie Holz, Erdöl, Kohle oder Nahrungsmitteln zuzuschütten. Damit der Güterverkehr anrollt, erstehen Sie LKWs, Schifflein oder Züge und klöppeln Fahrpläne und Strecken. Das gestaltet sich interessanter, als es sich anhört. Ständig planen Sie Routen, modernisieren Gebäude, berücksichtigen schwankende Rohstoffpreise und hauen Wege in die Pampa – viel Arbeit.

JETZT ABER ZÜGIG!

Während anfangs Dampfloks und Kleinlaster die 2D-Landschaft prägen, schreitet im Laufe der Jahrhunderte der technologische Fortschritt voran. 130 Fahr- und Flugzeuge stehen Ihnen bald zur Verfügung, darunter Jets wie die Concorde, Hochgeschwindigkeitszüge, Einschienenbahnen, riesige Öltanker, Hubschrauber und sogar Zeppeline. Einen Endlos-Modus gibt es natürlich auch. Insgesamt versuchen Sie sich auf elf Karten als Unternehmer. Technisch bleibt der *Transport Gigant* seinen Wurzeln treu und präsentiert sich mit größtenteils detaillierten, vorgerenderten Gebäuden, Fahrzeugen und Landschaften. Jedoch haut die zweidimensionale Optik heute niemanden mehr vom Hocker. Auch weil der Titel kaum Überraschungsmomente bietet, kommt sehr schnell das Gefühl auf, das alles irgendwann schon mal gezockt zu haben. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Falls Sie das U-Bahn-Netz Ihrer Heimatstadt schon durcheinander bringt, sollten Sie von *Transport Gigant* die Griffel lassen. Es bedarf nämlich einiger Koordinationsfähigkeit, die Transportkreisläufe zu Lande, zu Wasser und in der Luft zu überblicken und nebenbei die Preise für Rohstoffe im Auge zu behalten. Fans der Reihe fühlen sich aber sofort heimisch und finden sicher Gefallen an dem komplexen Wirtschaftsgeplänkel.

TRANSPORT GIGANT

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Jowood
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	www.transportgigant.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	11. Juni 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In der Transportbranche sind Sie auf sich alleine gestellt.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	67%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	–

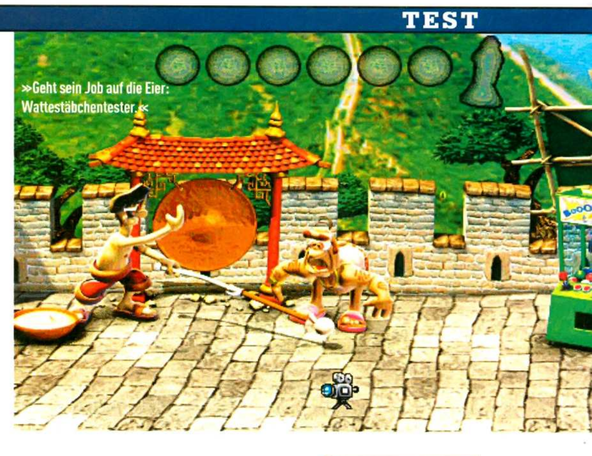
EINZELSPIELER

73%

GUT – Umfangreiche Handelssimulation mit reichlich angestaubtem Spielkonzept.

Böse Nachbarn 2

Vom harmlosen Furzkissen bis hin zur geschickt platzierten Seife in der Pfütze oder Elektroschocks durch Zitteraale hecken Sie in der Rolle von Woody allerlei Eseleien aus, um einem fetten Typen gehörig seine Urlaubs-Kreuzfahrt zu versauen. Sie spielen Woody, den Star der *Böse Nachbarn*-TV-Show, und müssen Ihrem ungemütlichen Anrainer in dem Mix aus Denk- und Strategiespiel möglichst viele Streiche spielen. Im Vergleich zum ersten Teil hat sich am Gameplay nicht viel geändert. In jeder der 14 Episoden kombinieren Sie allerlei Gegenstände miteinander und warten dann darauf, dass der Choleriker von nebenan in die Falle tappt. Dadurch steigen die Einschaltquote und Ihre Punktbewertung. Die diversen Handlungsorte in China, Indien, Mexiko und auf dem Kreuzfahrtschiff werden wie beim ersten Teil in witziger Comicgrafik präsentiert. Nach einem erfolgreichen Anschlag erleben Sie eine kurze Animationssequenz. Lassen Sie sich aber bei den Vorbereitungen nicht erwischen, sonst setzt es eine saftige Tracht Prügel und Woody verliert eines seiner drei Leben. Außerdem nervt in den Levels jetzt kein Zeitlimit mehr. MARC BREHME


»Geht sein Job auf die Eier: Wattestäbchentester.«

FAZIT


MARC BREHME

Auf dem PC ist Rache dieser Art ungefährlich, spaßig und bringt Sie nicht in den Knast. Erfahrenen Zockern fehlt aber die Langzeitmotivation, denn nach ein paar Levels ist die Luft raus. Zwischendurch sorgt Woody aber für große Schadenfreude.

BÖSE NACHBARN 2

MINDESTENS: 233 MHz, 128 MByte RAM, 240 MByte HD, Win95
SINNVOLL: 500 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	Jowood
VERTRIEB:	Jowood
INTERNET:	www.boese-nachbarn.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Verarschen müssen Sie Ihren Nachbarn schon alleine.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	76%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Deftige Streiche bekämpfen die Langeweile in der Mittagspause.

Bonaparte



Strategiespielen wird nachgesagt, dass sie nicht gut aussehen müssen, um Spaß zu machen. Doch bekanntlich isst das Auge ja mit, was im Fall von *Bonaparte* bedeutet, dass Ihr Sehorgan elendig verhungert. Denn außer hässlichen Landkarten und jeder Menge Menüs bekommen Sie nichts zu sehen. Im Spiel führen Sie anno 1789 eine von fünf Nationen durch die nächsten 70 Jahre. Trotz allem ist *Bonaparte* einen Blick wert, denn zumindest ist es strategisch etwas anspruchsvoll. AB

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MByte RAM, 20 MByte HD, Win95
HERSTELLER: Netmin Games/Enjoy Software
GENRE: Runden-Strategie **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	59%
GRAFIK	18%
SOUND	25%
MEHRSPIELER	56%

EINZELSPIELER 53%

Scooby-Doo 2



Umsetzungen von Filmen haben einen zweifelhaften Ruf, dem auch *Scooby-Doo 2* gerecht wird. Während der Film noch etwas lustig ist, entlocken Ihnen die teils zähen, teils stinklangweiligen Minispiele nur ein müdes Gähnen. Ob Sie sich einen Wolf tanzen, hässliche Grafiken nach Hinweisen absuchen oder in einem Labyrinth Münzen aufsammeln: Es kommt einfach kaum Spaß auf. Schauen Sie sich den Hund lieber im Kino an, denn das gleichnamige Lizenzspiel ist sein Geld nicht wert. AB

MINDESTENS: 333 MHz, 128 MByte RAM, 530 MByte HD, Win98
HERSTELLER: AWE Games/THQ
GENRE: Action **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	28%
STEUERUNG	41%
GRAFIK	32%
SOUND	30%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 25%

Pac-Man World 2



Die gelbe Spalt-Tablette kommt nicht zur Ruhe. Diesmal ist in Pac-Land ein böser Geist entflohen und Pac-Man muss die 3D-Welt erkunden, um ihn wieder einzusperren. Also schlucken Sie jede Menge schräger Charaktere wie Wirbelrollen-Widder oder Pac-Asiten, die Ihnen ans Bein pinkeln wollen. Mitunter setzen Sie auch Super-Gegenstände ein. Als Nachtisch winken Obststückchen als Bonuspunkte. Die Kameraführung hakt, weshalb die Monsterjagd mitunter unfair wird. MB

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 900 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Namco
GENRE: Action **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	74%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 67%

Moorhuhn Kart 2 XXL



Schmeißen Sie die Flinte ins Korn! Im Gegensatz zur klassischen Moorhuhnjagd klemmen Sie sich in *Moorhuhn Kart 2 XXL* hinters Lenkrad und machen Jagd auf Bestzeiten. Die Konkurrenz halten Sie sich mit fiesen Waffen, etwa geschickt platzierten Löchern oder Raketen, vom Leib. Aber passen Sie auf, dass Sie nicht selber in eine Falle driften. Für zwischendurch taugt die Raserei allemal, auf Dauer vermissen wir jedoch eine plausible Fahrphysik und einen spannenden Karriere-Modus. BB

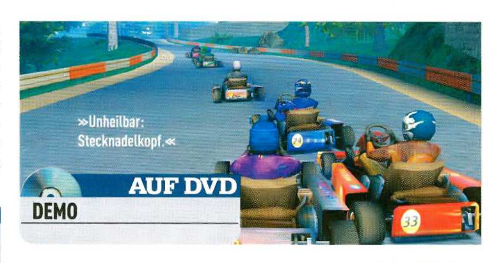
MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 250 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Phenomedia/AK Tronic
GENRE: Rennspiel **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	50%
SOUND	31%
MEHRSPIELER	58%

EINZELSPIELER 55%

Michael Schumacher: World Tour Kart 2004

Heute gibt's Schumi à la Kart. Die früheren Trainingsgeräte des heutigen Formel-1-Weltmeisters sind zwar nicht sonderlich schnell, dafür aber angenehm spritzig. Ziel ist es, den Ferrari-Piloten in insgesamt drei Rennklassen abzuhängen und den Gesamtsieg einzuheimsen. Die fiktiven Rennstrecken wurden intelligent angelegt, aber grafisch unspektakulär umgesetzt. Außer den paar Blümlein hinter der Bande und wenigen Flattermännern am Himmel gibt es kaum was zu entdecken. Auch egal, denn über zwei Drittel der Veranstaltungen finden sowieso in der Halle statt. Während der Wettkämpfe wird gerangelt und geschoben, was das Kart hergibt. Die ansprechende Gegner-KI garantiert dabei spannende Positionskämpfe. Um Ihr sensibles Gefährt müssen Sie sich allerdings keine Sorgen machen, denn ein Schadensmodell gibt es nicht. Auf Tuning-Möglichkeiten wurde ebenfalls verzichtet. Was bleibt, ist ein unkomplizierter Renntitel, der besonders im Mehrspieler-Modus Spaß macht. RALPH WOLLNER



»Unheilbar: Stecknadelkopf.«

FAZIT

RALPH WOLLNER

Ein abgekartetes Spiel! *World Tour Kart 2004* haut zwar keinen vom Hocker, einen gewissen Reiz kann man dem Titel allerdings nicht absprechen. Das Spiel flutscht nämlich. Kein Heckmeck vor oder nach den Rennen – einfach Knöpfchen drücken und weiterfahren. Vor allem im Internet macht es Laune, mit bis zu zehn Spielern um die Wette zu heizen. Meine MasterCard ist mir allerdings lieber.

MS WORLD TOUR KART 2004

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 190 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 900 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	10tacel/Inverse
VERTRIEB:	Bigben Interactive
INTERNET:	www.10tacel.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zeitrennen, Rennen auf allen Spielstrecken; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 10 Spieler
INTERNET: 10 Spieler

DAS URTEIL

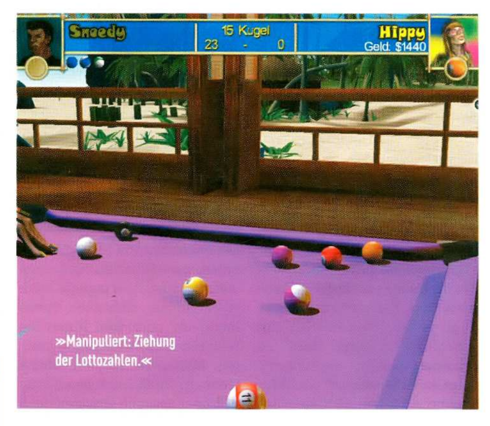
PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	71%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	73%

EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Solider Flitzer mit spannenden Rennverläufen.

Pool Paradise

Normalerweise gehen die Queue-Akrobaten in verrauchten Kneipen ihrer Lieblingsbeschäftigung nach. Nicht so in *Pool Paradise*. Hier wurde das übliche Ambiente kurzum gegen idyllische Südseeinseln ausgetauscht. Sie finden sich ohne einen Dollar in der Tasche am Strand eines herrlichen Eilandes wieder. Nachdem Ihnen der lokale Geldhai 200 Mäuse zugesteckt hat, liegt es an Ihnen, diese zu vermehren. Möglichkeiten gibt es genug: Insgesamt warten 31 Computergegner auf Sie, die in elf verschiedenen Billardvarianten gegen Sie antreten und versuchen, Sie um ein paar Geldscheinchen ärmer zu machen. Darunter befinden sich die bekannten 6-, 8- und 9-Ball-Spiele sowie Bowliards und Switchball. Wer keine Lust auf herkömmliche Bällchenschieberei hat, beweist sich in diversen Trickshots oder versucht sich an abgefahrenen Spezialtischen. Durch die gelungene Maussteuerung entstehen dynamische Partien. Dass dabei die Ballphysik nicht zu hundert Prozent exakt ist, lässt sich beim fairen Preis von circa 20 Euro locker verschmerzen. Wer sauber einlocht, wird mit lustigen Minispielen wie zum Beispiel Dart-Werfen belohnt. RALPH WOLLNER



»Manipuliert: Ziehung der Lottozahlen.«

FAZIT

RALPH WOLLNER

Ich bin wirklich kein guter Billardspieler, aber was ich nach einer Stunde *Pool Paradise* auf den Filz legte, würde in jeder Kaschemme für ungläubiges Staunen sorgen. Der Titel ist so eingängig, dass man kein Physiker sein muss, um die Bahn der Kugeln vorherzubestimmen. Leider wurden die fiktiven Gegner auf ihre Hände reduziert, was gerade bei den abgefahrenen Fantasiespielern schade ist. Egal, trotzdem gut.

POOL PARADISE

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Awesome Studios
VERTRIEB:	Flashpoint
INTERNET:	www.ignitionent.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Alle Spielvarianten; 2 Spieler pro CD.
PC: 2 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	65%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	72%

EINZELSPIELER



GUT – Humorvolle Billardsimulation zum fairen Preis.

Das bringt dich zum Flitzen!

Trackmania. Das bedeutet heiße Renn-Action, coole Stunts und ein genialer - Editor. Hehe. Das Teil bringt uns doch glatt auf eine Idee: PC ACTION und Deep Silver suchen den besten Streckenbauer der Welt. Einzige Bedingung: Die selbst gezimmerte Piste soll in maximal einer Minute Spielzeit zu schaffen sein.



Das fährst du ein!

Den fünf brillantesten Designern winken Sachpreise von Saitek, Lexmark und Deep Silver im Wert von über 1.000 Euro. Die Preise im Einzelnen:

1. Preis (Gesamtwert: 529 Euro)

1x das Saitek-Lenkrad R440
1x den Lexmark-Drucker Z815
1x das Deep-Silver-Spielepaket mit Highlights wie *X 2*, *Singles*, *Chrome* und *Etherlords 2*
1x ein DVD-Paket von Softunity.com, unter anderem mit dem *Die Zwei*-Collector's-Pack

2. Preis (Gesamtwert: 389 Euro)

1x das Saitek-Gamepad P3000
1x den DVD-Player DVDSlim 5520 von Yamada Umax
1x ein Deep-Silver-Spielepaket
1x ein DVD-Paket von Softunity.com

3. Preis (Gesamtwert: 185 Euro)

1x das Saitek-Gamepad P2500
1x ein Deep-Silver-Spielepaket
1x ein DVD-Paket von Softunity.com

4. Preis (Gesamtwert: 160 Euro)

1x das Saitek-Gamepad P880
1x ein Deep-Silver-Spielepaket
1x ein DVD-Paket von Softunity.com

5. Preis (Gesamtwert: 110 Euro)

1x die Optical Pro Mouse von Saitek
1x ein Deep-Silver-Spielepaket
1x ein DVD-Paket von Softunity.com

Alle Gewinner erhalten außerdem ein abgefahrenes *Trackmania*-Poster und einen Schreibblock, den es natürlich sonst nirgendwo zu kaufen gibt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich.

Fliegender Start!

Sie haben eine Strecke fertig, die selbst PC-ACTION-Redakteure in einer Minute bewältigen? Dann senden Sie diese einfach an:

pcaction@trackmania-the-game.de.

Gehirnakrobaten erinnern sich bitte daran, das Replay-File auch anzuhängen, woll, nicht? Alle Strecken werden von einer Jury bewertet, die sich aus Mitarbeitern von Deep Silver, PC ACTION und der *Trackmania*-Community zusammensetzt. Die eingesandten Strecken werden später auf der Webseite www.trackmania-the-game.de veröffentlicht. Viel Glück!

SCHROTT DES MONATS

»Endlich rasiert: Papa Schlumpf.«

»Schmeckt nicht: Hot Dog mit Mayonaise.«

»Märchen für Erwachsene: Schwanz im Glück.«

Pimmel hilf!

Offensichtlich ist „er" nicht nur zum Pinkeln da. In DICK SUCKS – TERROR IN TITFIELD bringen Sie mit dem primären männlichen Geschlechtsorgan mächtige Brüste zum Platzen.

Sigmund Freud hätte seine wahre Freude an *Dick Sucks – Terror in Titfield* gehabt. In diesem Jump & Run im Zeichentrick-Look rasen Sie als erigierter Penis durch 30 Levels und müssen Brüsten und Kondomen ausweichen. Erstere sind durch einen vom Blitz ausgelösten Super-GAU in der Silikonbusen-Werkstatt von Titfield zu aggressiven und machhungrigen Kreaturen mutiert und haben die Fabrik in ihre Gewalt gebracht. Bis hierhin klingt ja eigentlich alles ganz normal. Frauen – und nicht nur deren Körperteile – sind schließlich immer total abgedreht und wollen von uns Kerlen gezüchtigt werden. Oder etwa nicht?

FEUCHTER ALBTRAUM

Also schlüpfen Sie in die Rolle von Dick Sucks. Der stramme Junge ist der Einzige, der jetzt noch helfen kann. Als Held auf zwei Eiern springen Sie den biologisch nicht abbaubaren Argumenten Dolly Busters auf die Mütze, bis diese platzen. Falls die Möpse Sie vorher erwischen, steht – gähn – Rubbel-Action an, bis Ihnen das Silikon um die Ohren fliegt. Tja, Zeit für Schweinkram bleibt trotzdem nicht, denn für jeden Level gibt es ein Zeitlimit. Innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne müssen Sie den Schalter gefunden haben, der die Aufzugtür am Levelende öffnet. Inzwischen versuchen weitere Hüpf-Brüste und Kondome, Ihnen den Saft abzuklemmen. Spaaaaaaaannend! Obwohl Ihr Held schon von Haus aus standfest ist, erleichtern ihm kleine Hilfsmittel die Aufgabe. Sie sammeln Extrazeit und Power-Sprünge ein oder legen einen rotierenden Cockring mit Eisenspitzen an. Damit schlitzen Sie Implantate und Lümmeltüten in Sekundenschnelle auf. Wenn's gar nicht anders geht, machen Sie sich mit dem Geist-Symbol unsichtbar und schleichen sich einfach an den gefährlichen Doppel-D's vorbei zum Ausgang. Genau wie Kollege Wollner in der Transen-Disko.

FREUD UND LEID

Mit größeren Gegnern, echten Monster-Möpsen mit Nippel-Piercing, nehmen Sie es nur auf, wenn Sie ein Riesengewicht darauf krachen lassen. Ein Schelm, wer denkt, die Programmierer wollten damit irgendetwas kompensieren. Oder haben gar Mädels an diesem Spiel mitgearbeitet? Dann dürfte dieser pseudoerotische Software-Erguss etwas mit der freudschen Theorie vom Penisneid zu tun haben. Spielspaß vermittelt er jedenfalls wenig. Dafür fehlt's unter anderem an Abwechslung. MARC BREHME

DICK SUCKS

MINDESTENS:	GENRE:	Action
200 MHz, 32 MByte RAM, 160 MByte HD, Win95	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Redfiresoft
SINNVOLL:	VERTRIEB:	CDV
400 MHz, 64 MByte RAM	INTERNET:	www.redfiresoft.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Dick steht nicht auf Gang-Bangs.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	30%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	54%
SOUND	32%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **21%**

UNGENÜGEND – Langweilige Hüpferei. So erotisch wie Alice Schwarzer.

FAZIT



Wenn es einen Preis für die schwachsinnigste Story eines Computerspiels gäbe, *Dick Sucks* würde ihn gewinnen! Ehrlich: Welche Silikontitten-Fabrik, die etwas auf sich hält, verzichtet schon auf Blitzableiter? Nee, das Gehüpfe mit Ihrem beringten Ständer unterhält nur ein paar unerotische Minuten. Und die begleitende Dudelmucke wurde wahrscheinlich aus einem Billigporno extrahiert. Wer das bis Level 30 aushält, geht bestimmt auch ins SM-Studio.

Russian Pinball

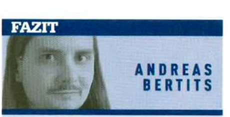
Ein Flipper mit Hintergrundgeschichte und Rollenspiel-Elementen? Kann das funktionieren und wenn ja, wie geht das überhaupt? In *Russian Pinball* sind Sie der russische Präsident und treffen anhand eines Flippers Entscheidungen. Ob Putin das im echten Leben auch so macht, wissen wir nicht, innovativ ist diese Art der Entscheidungsfindung jedoch allemal. Indem Sie bestimmte Symbole mit der Kugel treffen, beeinflussen Sie, ob etwa eine Wahl über die Regierungsform durchgeführt oder eine Revolte niedergeschlagen wird. Eigentlich spielt sich der Titel wie ein normaler Flipper, bei dem Sie etwas genauer zielen müssen. Allerdings gibt es im Spiel nur einen Tisch, diesen dafür in drei Varianten (Kommunismus, Demokratie und Diktatur), die sich hauptsächlich farblich und durch den Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Zwischendurch zocken Sie Minispiele, in denen Sie beispielsweise Putschisten mit einer Schrotflinte umnieten. Das Ganze wird von nerviger Musik untermalt. Mehr Tische hätten *Russian Pinball* gut getan, auch wenn die Idee mit den Missionen nicht schlecht ist. Trotz allem macht der Flipper Spaß.

ANDREAS BERTITS



»Tätowiert sich sogar die Eierstöcke: Angelina Jolie.«

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Aha, ein missionsorientierter Flipper. Gerade weil es nicht um den nervigen Delfin aus der Fernsehserie geht, den es stets nach Abenteuern gelüstet, überrascht die Spielidee positiv. Dafür hat die magere Ausstattung mit nur einem Tisch in drei Varianten einen faden Beigeschmack.

RUSSIAN PINBALL

MINDESTENS: 500 MHz, 32 MByte RAM, 110 MByte HD, Win95
SINNVOLL: 700 MHz, 64 MByte RAM

GENRE:	Actionspiel
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	Venom Studios
VERTRIEB:	Asylum Games
INTERNET:	www.asylum-games.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hier sind Sie allein am Drücker.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	58%
SOUND	56%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 66%

BEFRIEDIGEND – **Netter Flipper mit frischen Ideen, aber zu wenig Tischen.**

Scenery Manhattan



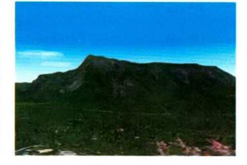
Kein Geld für einen Rundflug über den Big Apple? Kein Problem, für 30 Euro dürfen Sie bei *Scenery Manhattan* so lange über Wolkenkratzern, Central Park oder Ground Zero kreisen, wie Sie wollen. Und das Beste: Die Erweiterung bildet das Original sehr wirklichkeitsnah nach. Hochauflösende, mit detaillierten 3D-Objekten versehene Luftbilder machen's möglich. Wenn Sie Manhattan im Hubschrauber erkunden, winkt sogar eine Landung auf dem berühmten Metroport-Heliport der Pan Am. BB

MINDESTENS: 2 GHz, 512 MByte RAM, 200 MByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	84%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 70%

FS Terrain



Die Landschaften im *Flight Simulator 2004* sehen streckenweise ziemlich glatt gebügelt aus. Berge sind oftmals nur angedeutet und Flussläufe so gut wie gar nicht vorhanden. Hier schafft das Add-on *FS Terrain* Abhilfe. Auf vier CDs befinden sich die Satellitendaten Europas und der USA (inklusive Hawaii und Alaska), die dem Gelände – auf Kosten der Framerate – ein realistisches Profil verleihen. Nach der Installation erkennen Sie beispielsweise erstmals den Untersberg bei Salzburg auf Anhieb. BB

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 220 MByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Just Flight
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	80%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 67%

A340 Professional



Wollten Sie schon immer mal Europas größte Linienmaschine fliegen? Dann führt für Sie kein Weg an dieser Erweiterung vorbei. Neben dem vierstrahligen A340 erwerben Sie für knapp 40 Euro seinen kleineren Bruder, den A330. Beide Maschinen sind detailgetreu nachgebildet und bestechen durch ein voll funktionsfähiges Cockpit, sowohl in 2D als auch 3D. Damit die Jets auch von außen was hermachen, gibt's 42 Lackierungen von Lufthansa bis Emirates. BB

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 740 MByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Phoenix Simulation/Just Flight
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	81%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 73%

DA-20 Katana



Es müssen nicht immer Jumbo-Jets sein, um im *FS 2004* Spaß zu haben. Auch die kleineren Maschinen haben es in sich. Zum Beispiel der beliebte Zweisitzer von Diamond Aircraft, die DA-20 Katana. Davon können Sie sich ab sofort im gleichnamigen Add-on von Aerosoft überzeugen. Sämtliche Knöpfe im detaillierten Cockpit lassen sich betätigen. Außerdem begleitet Sie auf Wunsch eine Kopilotin. Dumm nur, dass das Blondinchen wie eine Gummipuppe aus dem Beate-Uhse-Katalog aussieht. BB

MINDESTENS: 1,8 GHz, 256 MByte RAM, 250 MByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	81%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 68%

BUDGET



»Nicht auskuriert: Nagelbettentzündung.«

Blitz, pass auf!

In JEDI ACADEMY erwartet Sie ein Spielspaß-Gewitter. Für Hochspannung sorgen nicht nur perfekt inszenierte Lichtschwert-Duelle, sondern auch der Einsatz der Macht.

Aushilfen sind richtig arme Schweine. Bestes Beispiel ist unser Redaktionspraktikant, der nach dem Aufräumen des Spielearchivs und der täglichen Essensbeschaffung auch noch Sklaventreiber Bigge die Stiefel sauber leckt. Obwohl Sie bei *Jedi Academy* ebenfalls in die Rolle eines Handlangers schlüpfen, bleiben Ihnen ähnliche Drecksarbeiten erspart. Sie sind zu Höherem berufen und helfen, die weit, weit entfernte Galaxis zu retten. Im Spiel will irgend so ein seltsamer Kult die Energie der dunklen Seite stehlen. Hätten Sie die Schwertmeister-Schlampe aus dem Vorgängertitel nicht laufen lassen, gäbe es kein *Jedi Knight 3*. So aber will die süße Tavion mit der dunklen Energie Sith-Lord Marka Ragnos heraufbeschwören. Der Typ war einer der ersten Jedi überhaupt und gammelt seit etwa 5.000 Jahren vor sich hin.

WER BIN ICH?

Kein Wunder, dass Master Luke mal wieder eine Erschütterung der Macht verspürt. Gemeinsam mit Kyle Katarn bildet ebendieser mittlerweile Jedis auf Yavin 4 aus. Sie gehören zu den jungen Padawanen und werden im Spielverlauf immer stärker. Nach ein paar Missionen eilt Ihnen Meister Katarn sogar mit seinem Säbel zu Hilfe. Ihre Spielfigur und deren Erscheinungsbild stöpseln Sie sich zu Beginn aus fünf Rassen zusammen, bevor Sie sich in die nichtlineare Kampagne stürzen. Den Fortgang der Geschichte garnieren reichlich Zwischensequenzen. Die Entscheidung, ob Sie den guten oder den bösen Pfad einschlagen, treffen Sie gegen Ende des Spiels selbst. Dann stolzieren Sie längst selbst als Jedi herum und der Schwierigkeitsgrad steigt stark an. Wie gut, dass es eine Schnellspeicher-Funktion gibt.

ABWECHSLUNG PUR

Trotz der inzwischen betagten Q3-Engine punktet *Jedi Academy* auch optisch. Die Animationen während der perfekt inszenierten Lichtschwertduelle, jede Menge Spezialeffekte und detaillierte Innenräume begeistern nachhaltig. Das Leveldesign stimmt, Sie verlaufen Sie sich so gut wie nie und Frustmomente sind so selten wie Dates im Terminplaner von Karl Dall. Obwohl Sie deutlich weniger rätseln als im Vorgänger, ist *Jedi Academy* sehr abwechslungsreich. Sie ballern von der Kanzel eines Sternenzerstörers auf TIE Fighter, fegen mit dem Speeder-Bike durch die Pampa, retten Geiseln vor einem gefräßigen Rancor und liefern sich in Darth Vaders sagenumwobener Burg coole Lichtschwertduelle. Klasse! MARC BREHME

FAZIT



Wenn Sie kein Single sind, könnten Sie nach dem Kauf von *Jedi Academy* bald Stress mit Ihrer besseren Hälfte bekommen. Ist erst einmal der Ausbildungsvertrag unterschrieben, haben Sie vor lauter Überraschungen alle Lichtschwerter voll zu tun und keine Zeit mehr für andere Dinge. Die Choreographien der Lichtschwert-Duelle stünden selbst manchem Konsolenprügler sehr gut zu Gesicht. Atmosphäre, Leveldesign und Langzeitmotivation sind hervorragend und selbst die Mehrspieler-Modi machen Laune.

JEDI ACADEMY

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MByte RAM, 1,3 GByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 11/2003

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 25,-
ENTWICKLER:	Raven Software
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.lucasarts.com/products/jediacademy
SPRACHE:	Deutsch, Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, TDM, Capture the Flag, Duell, Macht-Duell, Belagerung; Bots möglich; 1 Spieler/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	83%
SOUND	92%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER



SEHR GUT – Her mit dem Lichtschwert – und ein paar Urlaubstagen!



PC ACTION PREISTIPP

Enclave

Stellen Sie sich vor, Sie leben in einem geteilten Land. Die Bewohner der einen Hälfte erfreuen sich am Wohlstand, während die andere Hälfte ein kümmerliches Dasein fristet. In *Enclave* hat ein Magier absichtlich Landmassen durch eine gewaltige Erdspalte getrennt, weil sich die Bevölkerung der so genannten Enklave und die fremdartigen Gesellen der Outlands regelmäßig die Köpfe einschlugen. Jetzt schließt sich die Kluft wieder und statt Begrüßungsgeld werden erneut Hiebe verteilt. Sie kämpfen natürlich mit. Entweder ziehen Sie für die Enklave (14 Levels) oder die Outlander (13 Levels) in die Schlacht. Pro Kriegspartei greifen Sie abwechselnd auf einen von sechs Charakteren zurück, den Sie wahlweise in der Verfolger- oder Ich-Perspektive und per Maus und Tastatur durch die Fantasy-Welt steuern. Dabei hauen Sie mit Schwertern, Äxten und Hämmern um sich, nutzen Armbrüste und Bögen oder dreschen munter Zaubersprüche. Dafür, dass *Enclave* sehr linear und ein klassischer Vertreter der „Drück Schalter und hau drauf"-Spiele ist, präsentiert es sich dank der abwechslungsreichen Missionen keinesfalls langweilig und auch die schicke Grafik gehört noch lange nicht zum alten Eisen. MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Enclave ist ein abwechslungsreiches Hack & Slay, bei dem so schnell keine Langeweile aufkommt. Das Fantasy-Abenteuer erzeugt durch seine sehr gute Grafik und die orchestrale Musikuntermalung eine lebendige, glaubwürdige Spielwelt. Also genau das Richtige, um sich nach Feierabend ein paar entspannte Prügelstündchen zu gönnen. Wer keinen Bock darauf hat, knifflige Probleme zu lösen, darf beruhigt zugreifen.



»100-fach vergrößert: Filzlaus von Boris Becker.«

ENCLAVE

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 5/2003

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	Starbreeze Studios
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	www.enclavegame.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Echte Helden prügeln sich allein durchs Leben.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	80%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **83%**

SEHR GUT – Geradliniges, temporeiches und noch immer prächtiges Fantasy-Spektakel.



PC ACTION PREISTIPP

Conan

Barbar Conan kennt nur eine große Liebe: sein Schwert. Und davon macht er reichlich Gebrauch, nachdem er eines Tages sein Heimatdorf verwüstet vorfindet. Der Muskelprotz schwört Rache und Sie dürfen ihm behilflich sein. Je nachdem welche Waffe der Recke führt und wie erfahren er bereits ist, kombinieren Sie zwei Schlagvarianten zu noch kräftigeren Schlägen. Für jeden Wolf, Geist, Eisgolem und Skorpion, jede Palastwache und alle sonstigen Monster, die Conan ins Jenseits befördert, erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie in bessere Kampftechniken investieren. Diese werden Sie auch brauchen, denn bei späteren Gegnern ist eher Taktik denn wildes Geklicke gefragt. Da Conan nicht nur bei Feinden, sondern auch bei Frauen einen guten Schlag hat, darf auch in seinem PC-Abenteuer eine leicht bekleidete, junge Dame nicht fehlen. Ansehnlich! Auch fürs Ohr wird einiges geboten. Nicht nur, weil die Sound-Effekte knallen, wartet auf Fans ein echtes Bonbon. MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME



Bösartige Lästermäuler vergleichen das Spiel *Conan* qualitativ mit der gelichnamigen Serie, in der Ralph Möller die Hauptrolle spielte. Zweite Liga trotz guter Ansätze? Kann man so sehen. Die unkomplizierte Metzelei mit geilem Soundtrack ist ganz nett. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Wer kurzweiliger Haudrauf-Action nicht abgeneigt ist sowie Fantasy und Conan mag, sollte einen Blick auf das Action-Adventure werfen.



»Schmerzhaft: Billig-Tattoos.«

CONAN

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 2,44 GByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 4/2004

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Cauldron
VERTRIEB:	TDK Mediactive/Ubisoft
INTERNET:	www.conangame.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Die Kampfarenen will Cauldron per Patch nachliefern. Wir warten noch.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	57%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **70%**

BEFRIEDIGEND – Conan-Fans jubeln, der Rest sollte vorsichtig sein.

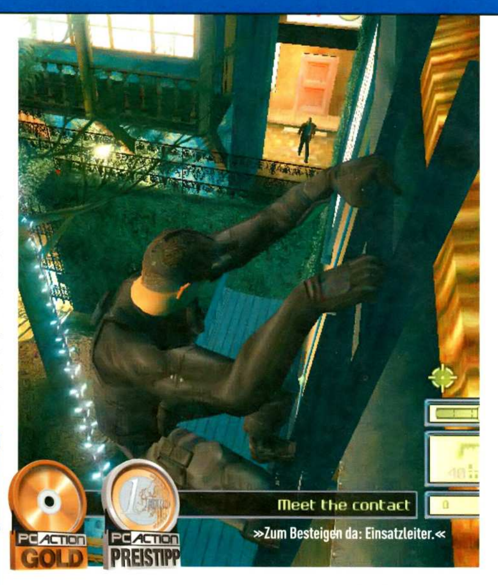
Splinter Cell

Gibt es eigentlich wirklich noch Spieler, die Sam Fisher nicht kennen? Der Typ ist der beste Agent von „Third Echelon", einer Abteilung der National Security Agency (NSA), die für verdeckte Einsätze zuständig ist. Mit Hightech-Waffen ausgerüstet latscht Sam allein durch die Pampa, um scheinbar hoffnungslose Missionen zu erfüllen. In *Splinter Cell* bedrohen Unruhen in Georgien den Weltfrieden. Ein Industrieller namens Kombayn Nikoladze gelangt durch windige Tricks an die Macht und zwei ermittelnde Agenten verschwinden spurlos. Jetzt müssen Sie als Fisher ran. Wer allerdings mit gezogener Knarre den Gegnermassen entgegenrennt, kann es sich auch gleich im rustikalen Erdmöbel gemütlich machen. In *Splinter Cell* ist taktisches, unauffälliges Vorgehen gefragt. Sie schleichen möglichst lautlos von Schatten zu Schatten, verstecken sich hinter Vorhängen und Büschen und hangeln an Heizungsrohren entlang, um danach Wachen in den Schwitzkasten zu nehmen. Sie können jedes Objekt in Ihrer Umgebung aufnehmen und benutzen, Lampen zerschießen und unter Türen hindurchspähen. Mit *Splinter Cell* hat Ubisoft im vergangenen Jahr das Stealth-Action-Genre neu definiert. Grafik und Sound lassen sich auch heute noch als opulent bezeichnen und erwecken die realistische Spiel-Umgebung zum Leben. MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Spielen bildet! In *Splinter Cell* lernen Sie, eine Situation in Sekundenbruchteilen einzuschätzen, wenn Sie an Ihrem virtuellen Leben hängen. Jeder einzelne Abschnitt im Spiel fordert Ihre Kreativität. Schleiche ich um die Wachen herum, verstecke ich mich im nächsten Schuppen, verschwinde ich unauffällig oder lasse ich mich gar auf ein Feuergefecht ein? Fishers erstes Abenteuer ist genau das richtige Training für angehende BND-Agenten oder kaufwillige Interessenten für den gerade erschienenen, ebenfalls exzellenten Nachfolger *Pandora Tomorrow*.



»Zum Besteigen da: Einsatzleiter.«

SPLINTER CELL

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 2/2003

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	Ubisoft
VERTRIEB:	Rondomedia
INTERNET:	www.splintercell.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ein-Sam und allein!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

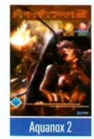
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	88%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 86% (abgewertet)

SEHR GUT – Schleichen mit Sam Fisher ist aufregend und macht mächtig Laune!

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK


Aquanox 2

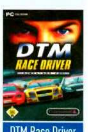

Baldur's Gate



Colin McRae Rally 3


Conan


Desperados


DTM Race Driver


Enclave


IL-2 Sturmovik


Space Colony


Splinter Cell



Starcraft

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Aquanox 2: Revelation	Action	Koch Media	81%	€ 10,-
Baldur's Gate + Legenden der Schwertküste	Rollenspiel	Virgin/Avalon	82%	€ 10,-
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Green Pepper	78%	€ 7,-
Colin McRae Rally 3	Rennspiel	Codemasters	85%	€ 15,-
Conan – The Dark Axe	Action-Adventure	TDK/Ubisoft	70%	€ 20,-
Desperados	Strategie	Green Pepper	81%	€ 7,-
DTM Race Driver	Rennspiel	Codemasters	88%	€ 15,-
Earth 2150 – Lost Souls	Strategie	Pointsoft	75%	€ 5,-
Earth 2150 – The Moon Project	Strategie	Pointsoft	82%	€ 5,-
Empire Earth Collection	Strategie	Vivendi	78%	€ 15,-
Enclave	Action	Atari	83%	€ 15,-
Enigma: Rising Tide	Simulation	Pointsoft	73%	€ 25,-
Fallout Tactics	Stategie	Virgin/Avalon	69%	€ 8,-
Fire Department	Strategie	Pointsoft	75%	€ 25,-
Freedom Fighters	Action	EA	77%	€ 25,-
Ghost Recon – Complete	Action	Rondomedia	80%	€ 15,-
Giants – Citizen Kabuto	Action	Virgin/Avalon	77%	€ 8,-
Gilbert Goodmate	Adventure	dtp	64%	€ 10,-
Icewind Dale 2	Rollenspiel	Virgin/Avalon	81%	€ 10,-
IL-2 Sturmovik – Sonderedition	FlugSim	Rondomedia	82%	€ 20,-
In Memoriam	Adventure	Rondomedia	74%	€ 15,-
Knights & Merchants	Strategie	Pointsoft	72%	€ 5,-
Lionheart – Collector's Edition	Rollenspiel	Avalon	77%	€ 25,-
Morrowind Sonderedition	Rollenspiel	Rondomedia	80%	€ 15,-
Rainbow Six – Rogue Spear	Action	Green Pepper	82%	€ 7,-
Red Faction 2	Action	AKTronic	60%	€ 10,-
Space Colony	Strategie	Gathering/Take 2	78%	€ 15,-
Splinter Cell	Action	Rondomedia	86%	€ 15,-
Star Wars – Jedi Knight: Jedi Academy	Action	Activision	88%	€ 25,-
Starcraft inkl. Add-on Broodwar	Strategie	Pointsoft	85%	€ 10,-
Sudden Strike 2	Strategie	AKTronic	72%	€ 10,-
Theme Park Manager	WiSim	Green Pepper	71%	€ 7,-
V-Rally 3	Rennspiel	AKTronic	63%	€ 10,-

Abräumen & sparen

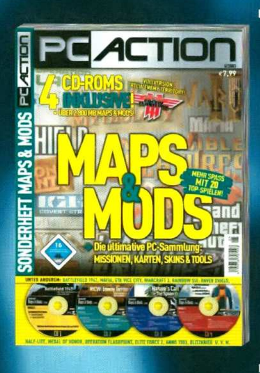
Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!



PC ACTION: Actionspiele
Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Re-daktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spielejahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.



PC ACTION: Battlefield 1942
Das geht ab! Der Action-Hit von Electronic Arts ist mächtig auf dem Vormarsch und hat nicht nur optisch eine Menge zu bieten, sondern zeichnet sich auch durch viele Einheiten und taktische Schlachten zu Lande, zu Wasser und in der Luft aus. Selbstverständlich finden Sie die besten Tipps auch gleich auf der Heft-DVD!



PC ACTION: Maps & Mods
Vier CD-ROMs, gefüllt mit 2.800 Megabyte an Maps & Mods, bietet das gleichnamige Sonderheft der PC ACTION. Massenhaft Zusatzkarten, Kampagnen, Skins und Tools zu 20 aktuellen Top-Spielen liefern Motivation genug , um auch nach dem Durchzocken des Hauptprogramms erneut in die virtuelle Lieblingswelt abzutauchen.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

☐ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!**
☐ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
- ☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"** (Artikelnr. 002333)
- ☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Battlefield"** (Artikelnr. 002410)
- ☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Maps & Mods"** (Artikelnr. 002357)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PA MI 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

SEITENSPRUNG

Gassenhauer

Sie müssen nicht mehr die Mutter eines Türstehers beleidigen, um sich ordentlich zu prügeln. Für RISE TO HONOR reicht eine Konsole.

Playstation 2 | Diese Chinesen. Springen aus dem Stand drei Meter hoch und treten dir dabei noch fünfmal ins Gesicht. Jedenfalls wenn sie Jet Li heißen und im Kino die Bösen verhauen. Für *Rise to Honor* ließ der 1,69 Meter kleine Kampfzwerg seine Bewegungen per Motion Capturing aufzeichnen. Heraus kam ein fetziges Durchlaufprügelspiel mit Ballereinlagen. Sie vermöbeln bis zum Finale halb Hongkong und San Francisco. Vom Kopf auf dem Gasherd bis hin zu Zeitlupeneffekten nach schönen Combos bietet das Spiel alles, was der Martial-Arts-Fan braucht. Inklusive simpler Steuerung, netter Grafik und zahlreicher Gegner. Mehr davon! JOACHIM HESSE



RISE TO HONOR

HERSTELLER: SCEA Foster City Studio/Sony
INFO: www.playstation.de

WERTUNG: ★★★★

>>Kellner: Trockenübung.<<



>>Unhandliches Vorserienmodell: Zewa Wisch und Weg.<<



>>Wer im Aufzug pupst, darf nicht immer auf Verständnis hoffen.<<

Im Nebel schwarten

Normalerweise kommen zu guten Kinofilmen schlechte Videospiele. Bei VAN HELSING ist das genau anders herum.



>>Steht selbst Männern: Dunstabzugshaube.<<

Xbox | Im späten 19. Jahrhundert wird Hut-Virtuose Dr. Van Helsing vom Vatikan nach Transsylvanien geschickt. Natürlich schlüpfen Sie in die Rolle des Vampirjägers. Ihre Aufgabe: Finden und vernichten Sie den gottlosen Graf Dracula. Bis dahin erwarten Sie 13 Missionen mit 30 Kreaturen, darunter der fiese Mister Hyde und Frankensteins Monster. Die Ausgeburten der Hölle werden mit acht kraftvollen Waffen zurückgeschlagen. Das spannende Abenteuer aus der Verfolgerperspektive strotzt vor Gefahren. Wer sich in den Levels genau umsieht, kann seine Lebensenergie dauerhaft erhöhen und die Wirkungsdauer der mächtigen Spezialattacken verlängern. Klasse! RALPH WOLLNER



VAN HELSING

HERSTELLER: Saffire/Vivendi Universal
INFO: www.vanhelsinggame.com

WERTUNG: ★★★½

Flotter Zweier

Action und Strategie, das ist wie Gerhard Schröder und Angela Merkel im gemeinsamen Sexurlaub. WRATH UNLEASHED macht zumindest erstgenannte Kombination möglich.





»Als BH verkleidet: Gollum.«



»Total süß: die Wiener Sängerwaben.«

Xbox | Obwohl heute jede Armbanduhr mehr Rechenleistung bietet, sind manche Spiele für den Commodore 64 einfach Klassiker. *Archon* gehört dazu. *Wrath Unleashed* kopiert dreist das 20 Jahre alte Spielprinzip. Auf einer Übersichtskarte ziehen Sie wie beim Schach Ihre Figuren. Nur dass Sie hier nicht Läufer, Springer und Damen verschieben, sondern Zauberer, Oger und Einhörner. Wenn Sie auf einen Gegner treffen, springt das Spiel in den Kampf-Modus. Wer am wildesten auf seinen Controller eindrischt, gewinnt meistens. Um den Gesamtsieg einzufahren, müssen Sie die Armeen der bis zu drei Mitspieler besiegen oder besondere Felder erobern. JOACHIM HESSE



WRATH UNLEASHED
HERSTELLER: The Collective/Activision
INFO: www.lucasarts.com

Wände hoch oder es knallt!

Sebst wenn Sie klettern wie ein Weltmeister: Schwerer als NINJA GAIDEN ist nur Ottfried Fischer nach dem zweiten Frühstück. Wir nehmen für Sie eine Blutprobe.



»Gefährlich: Gallensteine.«



»Nie wieder ohne Wecker ins Solarium.«

Xbox | Zunächst sah es so aus, als würde das Spiel nicht in Deutschland erscheinen. Zu brutal. Die USK sah das anders. Mit roter Farbe spart die deutsche Version nur an einer Stelle: Köpfe rollen nicht. Wie schon in *Tenchu: Return from Darkness* dürfen Sie auch bei *Ninja Gaiden* einen Schattenkrieger spielen. Als Ryu Hayabusa treten Sie gegen das Vigoor-Imperium an. Leveldesign und Kampfsystem sind erste Sahne. Selten war es schöner, Samurais, Elitesoldaten und Zombies einen Satz heißer Ohren oder einen Wurfstern zu verpassen. Der Schwierigkeitsgrad taugt allerdings nicht für Pantoffelträger und die Kamera präsentiert sich bockiger als Herrn Bezolds Verlobte. JOACHIM HESSE



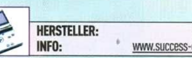
NINJA GAIDEN
HERSTELLER: Team Ninja/Microsoft
INFO: www.ninjagaidengame.com
WERTUNG:

METROID: ZERO MISSION



»Beim Baden duldet Hella von Sinnen keinen Besuch.«

GBA | Lange vor Lara Croft hüpfte und ballerte eine andere Heldin: Samus Aran. Die Neuauflage ihres ersten Abenteuers ist Nintendo hervorragend gelungen. Obermotz Mother Brain ist allerdings zu schnell besiegt und der neue Bonusabschnitt macht den Braten auch nicht fett. Kurz, aber genial! (JO)



HERSTELLER: Nintendo
INFO: www.success-corp.co.jp



WERTUNG:

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



»Typisch Junggesellen-Bude: überall liegen Kartoffelchips.«

GC | Leonardo, Raphael, Michelangelo und Donatello sind keine exotischen Eissorten, sondern Kampfschildkröten. Anfang der Neunziger war das Quartett total hip, jetzt gibt es sie wieder. Die Comic-Grafik sieht schön aus, doch die Luft ist schnell raus. Gleichzeitig prügeln sich nur zwei Spieler. Schade. (JO)



HERSTELLER: Konami
INFO: www.konami-europe.de
WERTUNG:

MUSIC 3000



»Kreuzworträtsel: Fragen vergessen.«

PS2 | Mit virtuellen Mischpulten mixen Sie aus Hunderten von Samples Ihren Song. Danach schneiden Sie aus 500 Filmfetzen einen Videoclip. Ob der gut klingt, liegt an Ihnen. Sogar E-Gitarre oder Mikro dürfen Sie theoretisch anstöpseln. Wir haben das aber nicht alles ausprobiert. Dafür gibt's ja Dieter Bohlen. (JO)



HERSTELLER: Jester Interactive/Flashpoint
INFO: www.jesterinteractive.com



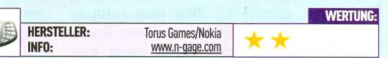
WERTUNG:

ASHEN



»Coburg: Einwohner gefunden!«

N-Gage | Mit *Ashen* erscheint das erste exklusive N-Gage-Spiel. Ein Ego-Shooter mit acht Levels, neun Waffen und sieben Gegnertypen. Sie spielen den Ex-Soldaten Jacob Ward. Ihre Schwester ist verschwunden, Sie müssen sie suchen. Oder Sie brutzeln sich mit bis zu drei Mitspielern über Bluetooth Kugeln auf den Pelz. Das funktioniert toll, ist aber langweilig. 3D-Spiele machen am PC einfach mehr Spaß. (JO)



HERSTELLER: Torus Games/Nokia
INFO: www.n-gage.com
WERTUNG:

SPIELER FORUM



»Das ist ein Buschmesser.«

»Unheilbar: Handkrebs.«

Sei hart im Nehmen!

Der abgedrehte Mod SHATTERED OASIS verwandelt UT 2003 in einen atmosphärischen Endzeit-Shooter, in dem Sie viel einstecken.

UT 2003 | Insgesamt stehen Ihnen neun packende Maps zur Verfügung, in denen Sie mit sieben Waffen aufeinander losgehen. Obwohl die Optik nicht so hübsch ist wie beim Hauptprogramm, haben die vom Krieg gezeichneten Landschaften und die schrägen Spielfiguren durchaus ihren Reiz. Vor allem die Wummen sind einfach mächtig. Bei jedem Schuss verreißt es den Lauf der Waffe und man spürt die Durchschlagskraft der virtuellen Projektile. Das macht die brutale Schwarterei allerdings ziemlich schwierig. Wer kein ruhiges Händchen hat und den Rückschlag der Waffe nicht einberechnet, ist chancenlos. Bevor das apokalyptische Vergnügen beginnen kann, extrahieren Sie die Datei von der DVD in das *UT 2003*-Stammverzeichnis. Jetzt kopieren Sie die Inhalte der *SO*-Unterordner in die entsprechenden *UT*-Ordner. Gestartet wird der Mod über die Verknüpfung im Systemverzeichnis.

FEINE BOTANIK

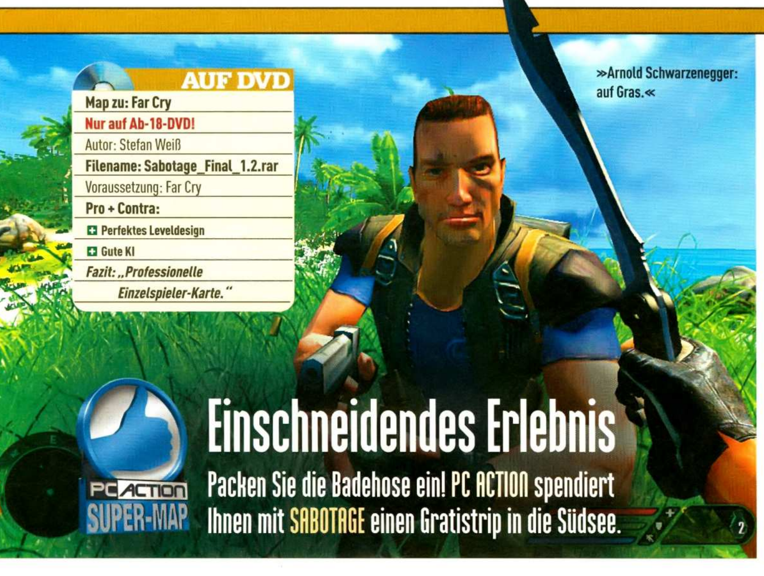
Während wir uns durch die an Tschernobyl erinnernden Landschaften ballerten, fielen uns vor allem die hinterhältigen Bots auf. Die tummeln sich überall in den Levels. Egal ob auf dem Dach oder unter der Stromleitung, in jeder Ecke liegen die CPU-Gegner auf der Lauer. Wer keinen Bock auf die Computer-Kollegen hat, besorgt es sich gemeinsam mit bis zu 32 Online-Schützen. Und wer hat uns den brandheißen Mod-Tipp ins Ohr geflüstert? Natürlich mal wieder die Jungs von www.extreme-players.de. RALPH WOLLNER

Info: www.shatteredoasis.com

AUF DVD

Mod zu: UT 2003
Autor: Diverse
Filename: Shattered_Oasis_v2.0.zip
Voraussetzung: UT 2003
Pro + Contra:
+ Mächtige Waffen
− Wenig kleine Maps

Fazit: „Herrliches Endzeitgeballer mit viel Atmosphäre"



Einschneidendes Erlebnis

Packen Sie die Badehose ein! PC ACTION spendiert Ihnen mit SABOTAGE einen Gratistrip in die Südsee.

Far Cry | *Far Cry*-Fans aufgepasst! Unser Tipps&Tricks-Experte Stefan Weiß hat extra für Sie seine Freizeit geopfert und eine Einzelspieler-Karte programmiert, die ihresgleichen sucht. Der absolute Höhepunkt der kleinen Insel-Map ist ein Wasserfall, durch den Sie sogar springen dürfen. Aber lassen Sie sich durch das phänomenale Naturereignis nicht zu sehr ablenken. Denn überall lauern böse Söldner, die Sie von Ihrem Missionsziel, die Zerstörung einer Radarstation, abhalten wollen. Und so installieren Sie *Sabotage*: Entpacken Sie die Datei Sabotage_Final_1.2.rar ins Levelverzeichnis. Starten Sie *Far Cry*, rufen Sie im Hauptmenü mit der Zirkumflex-Taste (^) die Konsole auf und geben Sie „\map sabotage“ ein. Achtung: Der Backslash wird mit der Tabulator-Taste getippt. Viel Spaß!

BENJAMIN BEZOLD

Info: www.extreme-players.de



Mach die Biege!

Wahnsinn! Bei Killer-Kips VICE CITY-Mod geht nicht nur auf der Straße die Post ab. Auch in den Kneipen wird Ihnen ordentlich eingeheizt. Für lau, versteht sich.

GTA Vice City | Nicht nur Pommes können die Belgier besonders gut. Auch beim Mod-Basteln sind unsere Nachbarn top. Sie wollen Beweise? Dann installieren Sie Killer-Kips *Vice City*-Mod. Er erweitert den Actionkracher um zahlreiche liebevoll nachgebildete Originalfahrzeuge. Etwa einen Lamborghini Diablo, den neuen 7er-BMW oder die ultimative Proletenschleuder, einen aufgemotzten Golf 2. Ferner umfasst der 74 Megabyte große Download, den wir aus lizenzrechtlichen Gründen nicht auf die DVD packen dürfen, diverse Hubschrauber, Flugzeuge, Motorräder, ein amerikanisches Patrouillenboot und sogar nackte Bartänzerinnen. Phänomenal!

BENJAMIN BEZOLD

Info: www.killerkip.be
www.extreme-players.de

INHALT

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an bb@pcaction.de.

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcac tion.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!



AUF DVD

Mod zu: Battlefield 1942
Autor: Diverse
Filename: tgw_0.11.exe
Voraussetzung: Battlefield 1942
Pro + Contra:
+ Viele Vehikel
− Noch nicht ganz ausgereift
Fazit: „Nichts für lahme Opas"

Hier fliegen die Fetzen

Bei THE GREAT WAR schwingen Sie Ihren Pixelhintern in die klapprigsten Fluggeräte des Ersten Weltkriegs.

Battlefield 1942 | Der Erste Weltkrieg steht bei den *Battlefield*-Moddern momentan hoch im Kurs. Neben *Battlefield 1918* (wir berichteten) versetzt Sie auch *The Great War* ins frühe 20. Jahrhundert. Dort lassen Sie auf 13 Karten mit altertümlichen Ballermännern sowie museumsreifen Fahr- und Flugzeugen die Sau raus. Auf ausgeklügelte Physikmodelle der Propellermaschinen müssen Sie allerdings verzichten. Denn die Entwickler legten wenig Wert auf Realismus. Vielmehr stand der Spielspaß im Vordergrund. Und davon bietet der Mod jede Menge. Einziger Wermutstropfen unserer frühen Alphaversion (auf DVD) sind ein paar unschöne Programmfehler. Wenn die Entwickler diese Bugs in den Griff bekommen, steht uns eine echte Alternative zu *Battlefield 1918* ins Haus. Wir sind gespannt. BENJAMIN BEZOLD

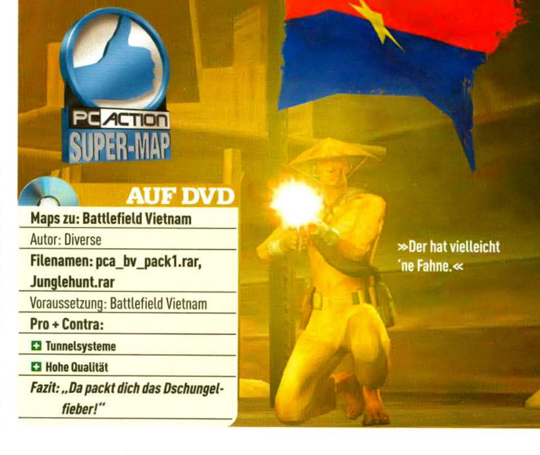
Info: http://thegreatwar.net www.battlefield-1942.net

Die Hutprobe

Keine Angst? Dann zocken Sie JUNGLEHUNT, die erste Karte, die Sie bei BATLLEFIELD VIETNAM unter die Erde schickt.

Battlefield Vietnam | Die schlechte Nachricht zuerst: Noch immer warten wir auf einen ersten Mod zu *BFV*. Zwar sind zahlreiche Projekte in der Mache, wann diese einem breiten Publikum zugänglich gemacht werden, steht allerdings noch in den Sternen. Und jetzt zur guten Meldung: MiG von www.battlefield-vietnam.de hat sämtliche Fan-Maps unter die Lupe genommen und die Spreu vom Weizen getrennt. Herausgekommen ist eine fette Kartensammlung. Insbesondere *Junglehunt* von GSS GI.Joe hat es uns angetan. Hierbei handelt es sich um die erste Spielumgebung, in der Sie die Radieschen von unten betrachten. Während Ihre Kollegen mit Hubschraubern um die Vorherrschaft im Dschungel streiten, hauen Sie den Vietcong in Tunnelsystemen die virtuelle Rübe ein. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.battlefield-vietnam.de



AUF DVD

Maps zu: Battlefield Vietnam
Autor: Diverse
Filenamen: pca_bv_pack1.rar, Junglehunt.rar
Voraussetzung: Battlefield Vietnam
Pro + Contra:
+ Tunnelsysteme
+ Hohe Qualität
Fazit: „Da packt dich das Dschungelfieber!"



AUF DVD

Maps zu: C&C Generäle/Die Stunde Null
Autor: Diverse
Filename: PG_PCA_Mappack_ZH_GEN_5_21.04.04.rar
Voraussetzung: C&C Generäle
Pro + Contra:
+ Abwechslungsreiche Schauplätze
+ KI-Unterstützung
Fazit: „Diese Kartensammlung ist riesig."

Brandschatz

Für unsere 34 Karten zu C&C GENERÄLE sind Sie Feuer und Flamme.

C&C Generäle | HerzZorro ist ein krasser Typ. Monat für Monat versorgt uns der Chef von www.planet-generals.info mit Unmengen genialer Karten. Auch für diese Ausgabe hat er sich wieder mächtig ins Zeug gelegt. Jeweils 17 Maps für *C&C Generäle* und das Add-on *Die Stunde Null* finden Sie auf unserer Silberscheibe. Bis auf eine Ausnahme dürfen Sie auf den Schlachtfeldern nicht nur übers Internet gegen Gleichgesinnte, sondern auch allein mit Bots daddeln. Ihr Portemonnaie wird es Ihnen danken, wenn Sie keine Flatrate besitzen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planet-generals.info

Das ist dein Mäuschen!

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön eine der TerraTec Spielermäuse Mystify Mamba oder Mystify Viper.

Eine gute Maus ist die wichtigste Waffe jedes Profispielers. TerraTec hat durch sein Engagement für den Clan „Deutschlands Kranke Horde" auf die Zocker gehört und speziell für deren Bedarf zwei Mäuse konzipiert. Vorhang auf für Mystify Mamba und Mystify Viper.

Das Nettetaler Unternehmen stellt mit der Mystify Mamba auch anspruchsvolle Zocker zufrieden. Mit einer 800-dpi-Auflösung ist die schwarze Fünf-Tasten-Maus mit Scrollrad äußerst präzise und für alle 3D-Shooter prädestiniert. Das Gehäuse wurde sowohl für Links- als auch für Rechtshänder konzipiert.

Für den mobilen Spieler hat TerraTec die Mystify Viper konzipiert. Die Notebook-Maus mit den charakteristischen roten Augen überzeugt durch angenehme Größe und verfügt über drei Tasten samt Scrollrad. Der optische Sensor liefert ebenfalls eine Auflösung von 800 dpi. Beide Schreibtischnager werden über die USB-Schnittstelle mit dem Rechner verbunden.

Vermerken Sie im Coupon bitte, welche der beiden Mäuse Sie als Prämie bekommen möchten. Von beiden Nagern stehen für Sie Stückzahlen im dreistelligen Bereich zur Verfügung. Wir bearbeiten die Bestellungen in der Reihenfolge ihres Eingangs. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Sollte Ihre Wunschmaus nicht mehr verfügbar sein, senden wir Ihnen die Nager-Alternative zu.

TERRATEC MYSTIFY MAMBA

TERRATEC MYSTIFY VIPER

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben

❐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

❐ TerraTec Mystify Mamba (Art.-Nr. 002485)

❐ TerraTec Mystify Viper (Art.-Nr. 002486)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA PA 11



Tritt fest!

Beim HALF-LIFE-Mod THE SPECIALISTS streiten Sie mit Händen und Füßen in Matrix-Manier um die Online-Krone. Was für ein Spaß!

AUF DVD

Mod zu: Half-Life
Autor: Diverse
Filename: ts-2.1-full.exe
Voraussetzung: Half-Life
Pro + Contra:
+ Abgefahrenes Szenario
− Half-Life-Engine
Fazit: „Nicht nur für Matrix-Fans ein Leckerbissen."

Half-Life | Prima! Die neueste Version (2.1) des beliebten *Half-Life*-Mods *The Specialists* hat es auf unsere Silberscheibe geschafft. Hier legen Sie ähnlich coole Stunts aufs Parkett wie Neo und Trinity und prügeln wild drauflos. Wollen Sie auch mal mit einem hochgezüchteten PS-Boliden die Sau rauslassen? Dann ist *Half-Life-Rally* der perfekte Mod für Sie. Bei dieser Erweiterung driften Sie mit originalgetreu nachgebildeten Rallye-Fahrzeugen über staubige Pisten rund um den Globus. Leider dürfen wir aus Urheberrechtsgründen diesen knapp 50 Megabyte großen Mod nicht auf die DVD packen. Auf den Blechschüsseln befinden sich nämlich sowohl die Hersteller-Embleme als auch die Originallogos diverser Sponsoren. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.hlrally.net
www.specialistsmod.net
www.extreme-players.de



Rutsch doch mal drüber!

Mit dem UNREAL-DEMOLITION-Mod stellen Sie Marc Brehmes Fahrprüfung nach und brettern ständig Hindernisse um.

AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Team Derby
Filename: UnrealDemolitionZipPB1.zip, UDMapPack1.zip, UD-DevilsDitch.rar
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ Sehr actionreich
− Bisher nur ein Spielmodus
Fazit: „Freude am Rammen."

UT 2004 | Zeigen Sie der Belegschaft Ihre Stoßstange. In den insgesamt zehn Arenen müssen Sie in kürzester Zeit möglichst viel Schaden anrichten. Im momentan einzigen Spielmodus fahren Sie im klassischen *Destruction Derby*-Stil gegen wild gewordene Bots oder Online-Kollegen. Für erfolgreiche Rammattacken gibt es Punkte. Mit der gelungenen Steuerung lassen Sie Ihren Wagen tanzen, hüpfen und können ihm sogar einen fetten Turbo-Boost für noch mehr Vernichtung verpassen. In naher Zukunft sollen weitere neun Spielmodi nachgereicht werden, unter anderem eine Fußball-Variante und eine Vernichtungsorgie à la *Twisted Metal: Black*. Dieser feine Mod wurde uns mal wieder von www.extreme-players.de zugesteckt. Installieren Sie die Zip-Datei in das *UT 2004*-Hauptverzeichnis. Die Maps entpacken Sie in den Map-Ordner. Gute Fahrt! RALPH WOLLNER

Info: www.unrealdemolition.com

Neulich beim Kriechen

Schluss mit dem Zweiten Weltkrieg! Im CALL OF DUTY-Mod REVOLT verwandeln Sie Terroristen in Souvlaki.

Call of Duty | Premiere im Spielerforum. Zum ersten Mal stellen wir Ihnen an dieser Stelle einen Mod zu *Call of Duty* vor. Warum es so lange gedauert hat? Bis jetzt gab es keine wirklich spielenswerte Erweiterung für Activisions Ego-Shooter. Aber am 30. April war es so weit. Die Kollegen von Extreme Players machten uns auf die erste Beta von *Revolt* aufmerksam. Innerhalb weniger Stunden infizierte der *Counter-Strike*-Klon die Redaktions-Daddelkisten und spielte sich in die Herzen der PCA-Schreibsklaven. Im Gegensatz zum Hauptprogramm kämpfen Sie nicht während des virtuellen Zweiten Weltkriegs, sondern in fiktiven Konflikten unserer Zeit. Im Klartext heißt das: Amis beharken Terroristen. Während die Guten mit M4, M16 und M14 ins Gefecht ziehen, gehen die Pixel-Taliban wahlweise mit der AK74, AK47 oder dem G3A3 zu Werke. Außerdem dürfen beide Parteien die Primärwaffen entsprechend aufrüsten, etwa mit einem Bajonett oder einem Zielfernrohr. Okay, Karten gibt es in *Revolt* nicht viele. Gerade mal vier gut ausbalancierte Maps stehen zur Wahl. Weitere Schlachtfelder folgen aber in späteren Versionen.

BENJAMIN BEZOLD

Info: www.codmod.com
www.extreme-players.de

AUF DVD

Mod zu: Call of Duty	
Nur auf Ab-18-Edition!	
Autor: Revolt Core Team	
Filenamen: REVOLT_01.exe, Revolt_011_Patch.exe	
Voraussetzung: Call of Duty	
Pro + Contra:	
+ Großes Potenzial	
– Nur vier Karten	
Fazit: „CS schick verpackt."	



»Aufdringlich: Kugelblitze.«

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 1942	www.panzerfahren.de	Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn!
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.thirdperson.de	Hier gibt es alle News, Files und Tools zu den beliebtesten Third-Person-Titeln. *Splinter Cell*? *Mafia*? *Hitman*? Hier werden Sie fündig!
Half-Life 2	www.Halflife-2.INFO	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler!
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie total spitze!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenerien.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.





»Trocken: Insekt-Empfang.«



»Fettsucht: R2D2.«

.kkrieger

Während die Redaktion noch nach neuen Methoden des Kälteschlafs forscht, um im Winter 2666 *Duke Nukem Forever* spielen zu können, haben ein paar Programmierer aus Hamburg bereits eine bessere Lösung parat: *.kkrieger*. Der Ego-Shooter hat zwar keinen coolen Macho als Hauptfigur, dafür ist er kostenlos. Und er sieht gut aus. Sie benötigen lediglich einen Rechner mit DirectX 9.0 und einer flotten Grafikkarte, die Pixel Shader unterstützt. Dann dürfen Sie auf Cyberspinnen, Käfer und Roboter ballern, bis der Notarzt kommt. Oder der Abspann. Denn besonders lang ist die aktuelle Beta-Version nicht. Dafür, dass das Spiel mit 96 Kilobyte weniger Speicherplatz benötigt als Verona Feldbuschs Gehirn, bietet es aber jede Menge. Allein die Schatteneffekte sind der Wahnsinn. Die fünf Waffen klingen zwar wie aus dem 80er-Jahre-Synthesizer, aber das können Sie sicher verschmerzen.

JOACHIM HESSE

Info: www.theprodukkt.com

KOMMENTAR



Das alles passt in 96 Kilobyte? Warum schluckt dann *UT 2004* auf meiner Festplatte locker fünf Gigabyte? Es ist einfach beeindruckend, was manche Menschen in ihrer Freizeit auf die Beine stellen. Profitieren auch Sie davon!

Titel	Story	Spielt sich wie ...	Download und Fazit
CROSSFIRE RELOADED Action-Strategie 7,5 MByte (Spiel auf DVD)	Sie verteidigen Ihr Hauptquartier mit geschickt platziertem Kriegsgerät zu Lande, zu Wasser und in der Luft gegen Gegnerhorden. 65 Missionen und drei Spiel-Modi bietet das strategielastige Actionspiel.	... eine Partie *Schach* mit Reagan und Tschernenko.	www.vankurt.de Boris Brock hat ganze Arbeit geleistet: Das Spiel ist schwer, dank guter Aufgaben aber enorm fesselnd.
FRUITASTIC Denkspiel 2,6 MByte (Spiel auf DVD)	Schaffen Sie alle Kugeln vom Spielfeld! Um diese zu eliminieren, müssen mindestens zwei von einer Sorte zusammenstoßen. Dabei dürfen die Bälle trotz Zeitlimit nicht ins Wasser purzeln.	...: eine Abart von *Reversi*. Na ja, etwas mehr denken müssen Sie schon.	www.vankurt.de Boris Brock, die Zweite: Der Mix aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel macht viele Runden lang Spaß.
KAMIKAZE-RACER Rennspiel 2,4 MByte (Spiel auf DVD)	Bringen Sie Ihren Rennwagen ins Ziel! Wenn Sie Geisterfahrer oder andere Störenfriede berühren, explodiert Ihre Karre. 18 Strecken plus Bonuslevels gilt es zu überleben. Schießen ist erlaubt.	Kennt jemand noch *Pit Stop*? Egal. Mimen Sie einfach den Pixel-Schumi-Rambo.	http://mitglied.lycos.de/hotbit Die Strecken sind anspruchsvoll und umfangreich. Nur die Grafik könnte hübscher sein.
NAPALM BOMBER 3D Action 4,2 MByte (Spiel auf DVD)	Bis zu vier Spieler bekriegen sich mit Sprengsätzen. Nur einer kann gewinnen. Die 15 großen Arenen sorgen besonders im Netzwerk-Modus für Bombenstimmung. Extras runden das Ganze ab.	... *Bomberman* mit hübscherer Grafik.	www.delphigl.de Manchmal verdecken Palmen die Spieler. Dafür sieht das Spiel von Sascha Willems aber toll aus.
®-MINIGOLF Sport 1,7 MByte (Spiel auf DVD)	Die Regeln von Minigolf sind fast so simpel wie Sex: Wer das Loch trifft, gewinnt. Mit der Maus verpassen Sie dem Ball auf 20 Bahnen die nötige Geschwindigkeit und die passende Richtung.	... Minigolf aus dem Hubschrauber.	www.raoudi.de.vu Rudolf Unruh schlägt wieder zu: Das schlichte Einzelspieler-Vergnügen besitzt sogar einen Leveleditor.
SWORD & MAGIC Action-Rollenspiel 9,4 MByte (Spiel auf DVD)	Goblins drohen das Königreich Fantalon zu zerstören. Sie müssen vier Kapitel mit Zauberei und Schwertkämpfen überstehen. Neben Termiten und Drachen begegnen Ihnen auch nette Kreaturen.	... *Diablo* ohne Grafik.	www.dragonbytes.de.vu Etwas langatmig, aber Martin Middendorf präsentiert geduldigen Rollenspielfans trotzdem ein echtes Abenteuer.
TSTEROIDS Action 4,8 MByte (Spiel auf DVD)	In 25 Levels gilt es, möglichst lange zu überleben. Ihr Ziel: die vorhandenen Asteroiden und Feinde mit Ihrem Raumschiff schnellstmöglich restlos zu zerstören. Ein Schild und Waffensysteme helfen.	... der Atari-Klassiker *Asteroids* in Farbe.	www.tsspiele.de Mit der Steuerung überfordert Thomas Schäfer Gelegenheitsspieler vermutlich. Der Rest hat seinen Spaß.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!



POWER PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

RINGTONE PAKETE

START PAM 82439 YEAH
START PAM 82438 LEFT OUTSIDE ALONE
START PAM 82437 HEY MAMA
START PAM 82436 STRONG
START PAM 82435 CAN'T WAIT UNTIL TONIGHT
START PAM 82434 GET IT TOGETHER
START PAM 82433 RED BLOODED WOMAN
START PAM 82432 BEHIND THE SUN
START PAM 82431 DER LETZTE STERN
START PAM 82430 LIEBE IST ALLES
START PAM 82429 TOXIC
START PAM 82428 HUNGRIGES HERZ
START PAM 82427 SIEHST DU DAS GENAUSO
START PAM 82426 TOUGH ENOUGH
START PAM 82389 DU HAST MEIN HERZ...
START PAM 82388 WELCOME TO MY ISLAND
START PAM 82387 AUGEN AUF
START PAM 82386 FROM THE INSIDE
START PAM 82385 LADYS NIGHT
START PAM 82316 AXEL F 2003
START PAM 82313 FIGHTER
START PAM 81030 DAS LIED VOM TOD
START PAM 81174 DAS BOOT

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE







SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PAM-NUMMER an 87555*

BESTELLBEISPIEL: "START PAM-42160" (DU BESTELLST DAS PIX-PAKET) BITTE LEER-UND MINUSZEICHEN BEACHTEN !

* Service nur für Vodafone, D1, E-Plus und O2 möglich.(E-Plus und O2 max 30 Tage) Sende Stop + ursprünglichen Bestelltext (Beispiel STOP PAM-42160) um Dein Abo jederzeit zu kündigen. 12 ct. AnbieteranteilVodafone.T-Mobil Ant. zzgl. 20ct. Alle Pakete erhältst Du im Abo täglich je 1,99 /SMS.Mit jedem anderen Bestelltext hinter Start, der nicht in dieser Werbung aufgeführt ist, bestellst Du unser tägliches Abo 'Spaß-SMS des Tages' zum Weiterversenden.

POWER RINGTONES



Genial!: Polyphon und monophon

NEU!

Für alle gängigen Nokia, Siemens, Samsung außerdem: Sony-Ericsson T300, T610 Sharp GX10, Panasonic GD87

CHART-BREAKER

82455 SUGA SUGA
82454 MY BAND
82439 YEAH
82438 LEFT OUTSIDE ALONE
82437 HEY MAMA
82436 STRONG
82435 CAN'T WAIT UNTIL TONIGHT
82434 GET IT TOGETHER
82433 RED BLOODED WOMAN
82432 BEHIND THE SUN
82431 DER LETZTE STERN
82430 LIEBE IST ALLES
82429 TOXIC
82428 HUNGRIGES HERZ
82427 SIEHST DU DAS GENAUSO
82426 TOUGH ENOUGH
82389 DU HAST MEIN HERZ...
82388 WELCOME TO MY ISLAND
82387 AUGEN AUF
82386 FROM THE INSIDE
82385 LADYS NIGHT
82382 MANDY
82381 POISON
82380 MY IMMORTAL
82316 AXEL F 2004
82336 TROUBLE

MOVIE UND TV KULT

81030 DAS LIED VOM TOD
82342 DER DRITTE MANN
82337 CHARLIE'S ANGELS
81031 HALLOWEEN
81168 JAMES BOND THEMA
81140 FLINTSTONES
81764 DAS A-TEAM
81174 DAS BOOT
81865 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
81814 MISS MARPLE
81182 DIE MAUS
81164 MISS. IMPOSSIBLE
81809 DER PATE
82344 SEX AND THE CITY
82341 DALLAS
82343 LIKE ICE IN THE SUNSHINE
82338 JACKASS
82149 WICKI
81817 WER HAT AN DER UHR...
81816 MUPPETS
81169 GZSZ
82155 COBRA 11
82146 PIPI LANGSTRUMPF
82144 LÖWENZAHN
82150 INSEL M. 2 BERGEN
82148 CAPTAIN FUTURE

ALLTIME KULT-KRACHER

81819 MANA MANA
81653 BACARDI FEELING
81041 DEUTSCHE HYMNE
81124 SMOKE ON THE WATER
81587 NEW YORK NEW YORK



Colored Logos



FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

Display MOVIES



FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

▲ 86688
Farbige Logos €2,99/SMS,max. €5,98 f. 2 SMS
(Vodafone Ant.zzgl.12ct/SMS. T-Mobil Ant.zzgl.20ct /SMS)

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "PAM" UND DIE BESTELLNUMMER AN:
86688▲
ZUM BEISPIEL: PAM42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:
0190 861257
1,86 €/min
: 0900545424 € 3,63/Min
: 0900902324 SFR 4,23/Min.



Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!





*Display-Cleaner für Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

KULT-PIX MIT DEINEM NAMEN

NEU!



GENIAL: Schicke einfach ein Namens-Bild an Deine Freunde: Schreibe hinter Deine Bestellung die Zielrufnummer...fertig! Beispiel:PAM 42416 Axel 0171-123456

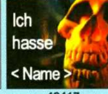








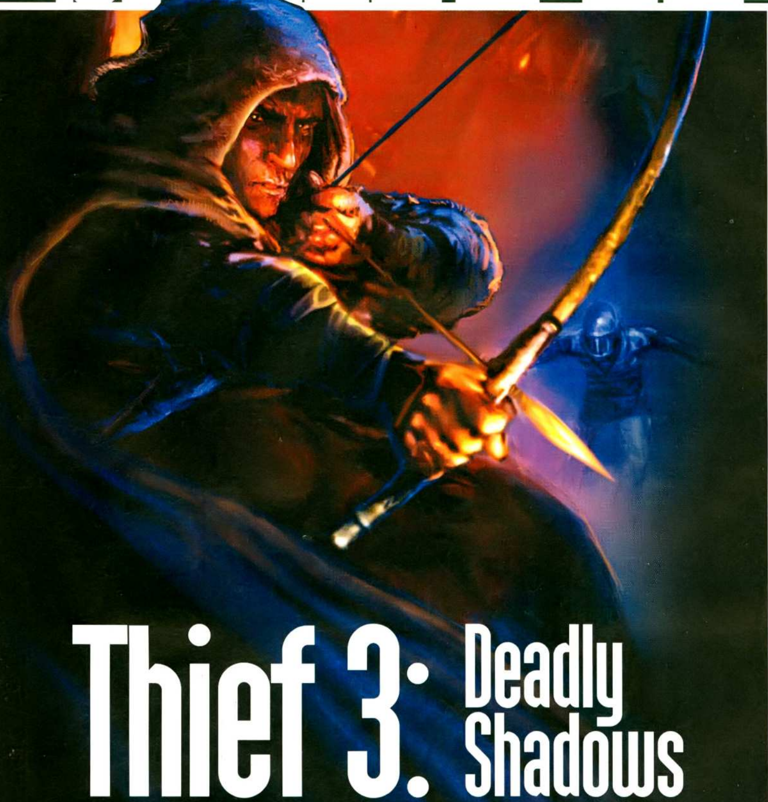




Für alle Handys mit Farbdisplay

So geht's:
Schicke eine SMS mit: PAM Bestellnummer und einem kurzen Namen an:
86688▲
z.B.: PAM 42416 Axel
(du bestellst Pix Nr 42416 mit dem Namen "Axel")
siehe Produktbeispiel*

SPIELE TIPPS



Thief 3: Deadly Shadows

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

TIPPS&TRICKS-INDEX

Hier finden Sie alle Spieletipps der letzten Monate auf einen Blick.

Hilf mir mal kurz!

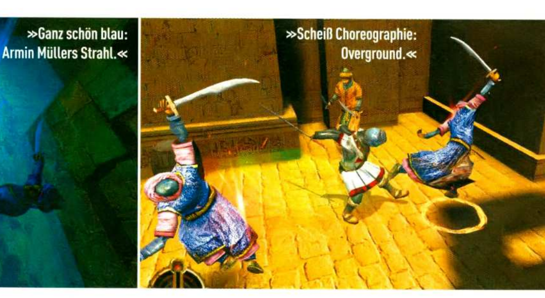
KNIGHTS OF THE TEMPLE

Hick, hack – Rübe ab. Wenn's trotz göttlichem Beistand nicht ganz so einfach geht, legen Sie selbst Hand an und segnen Ihren Helden mit übermenschlichen Kräften. Öffnen Sie dazu im Spielverzeichnis unter **\Sbz1\Registry\Rpg** die folgenden Dateien mit einem Texteditor und setzen Sie die angegebenen Zahlenwerte ein:

In der Datei **RpgSkills_DivinePowers.xrg** suchen Sie sich alle vorkommenden Einträge von **„mana"** und setzen jeweils die Zahl dahinter auf den Wert **„0"**. Nun kosten Sie die heiligen Mächte keinen Pfifferling mehr.
Damit Sie die Spezialattacken jederzeit und beliebig oft einsetzen können, ändern Sie die Werte hinter den vier **„stamina"** in der Datei **RpgSkills_Attacks.xrg** auf **„0"**.

Nun degradieren Sie Ihre Gegner noch zu Schaumschlägern, dann kann nichts mehr schief gehen: In der Datei **RpgWeapons_AI.xrg** kommt hinter jedes **„damage"** eine **„0"** – jetzt richten bei Ihnen nur noch Pfeile Schaden an.

»Ganz schön blau: Armin Müllers Strahl.«


»Scheiß Choreographie: Overground.«

»Billig zu haben beim Barbar von Sevilla: Topfschnitt.«

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Im Original von Prince of Persia hat das Entwicklerteam Ostereier versteckt. Hier ein Porträt der Truppe.

»Nicht nur bei Zockern unbeliebt: Steinhäuser.«

Unglaublich, aber wahr. Die Entwickler von *Prince of Persia* haben mit *The Sands of Time* nicht nur einen super Titel abgeliefert, sondern sich auch noch die Mühe gemacht, das kultige Originalspiel im Hauptprogramm zu verstecken. Neben allen Levels und Missionen enthält die Bonus-Version lustige Eastereggs und Bilder vom Entwicklerteam (siehe Bild). Hier der Trick, wie Sie den ersten Teil von *Prince of Persia* freischalten: Starten Sie ein neues Spiel und gehen Sie nicht in das Haus, sondern bleiben Sie auf dem Balkon stehen. Während Sie die **„X"-Taste** gedrückt halten, betätigen Sie folgende Tasten in schneller Reihenfolge: **„Leertaste"**, **„linke Maustaste"**, **„E"**, **„C"**, **„E"**, **„Leertaste"**, **„linke Maustaste"**, **„C"**. Bei richtiger Eingabe erscheint der Ladebildschirm und der erste Teil von *Prince of Persia* beginnt. Viel Vergnügen!

SINGLES

Wer gleich als hipper Yuppie durchstarten will und Mäuse braucht, dem kann geholfen werden. Öffnen Sie im Spielverzeichnis die Datei **Config\Game.cfg** mit einem Texteditor. Im Abschnitt **„Game"** finden Sie vier Zeilen mit dem festgelegten Startkapital, welches Sie beliebig erhöhen können:

moneyStartTutorialStory = 2000
moneyStartFlat = 2000
moneyStartLoft = 15000
moneyStartCottage = 50000

Beschleunigen Sie zusätzlich Ihre Karriere. Dazu laden Sie im Unterverzeichnis **\Savegame** Ihren aktuellen Speicherstand **savegameX.dat** mit einem Hexeditor, wobei **„X"** für den Speicherpunkt steht, den Sie verwendet haben. Suchen Sie nach dem Eintrag **„Money"** und ersetzen Sie den vorhandenen Zahlenwert nach Belieben. Jetzt brauchen Sie nur noch eine nette Bude. Um die Villa freizuschalten, öffnen Sie die Datei **CONFIG\GAME.CFG** mit einem Texteditor. Unter dem Eintrag **„Game"** fügen Sie in der geschweiften Klammer folgende Zeile ein:
cottageEnabled = true
Nun sind Sie ein gemachter Mann und lassen die Puppen tanzen.

HITMAN: CONTRACTS

Leiche sein ist nicht schwer, Auftragskiller dagegen sehr. Öffnen Sie im Spielverzeichnis die Datei **hitmancontracts.ini** und setzen Sie ans Ende folgende Zeilen:

enableconsole
fulllevellist

Während des Spielens drücken Sie die **„^"-Zirkumflextaste**, woraufhin sich die Konsole öffnet. Mit der **„Tabulator"-Taste** schalten Sie die Befehle durch oder vervollständigen das Kommando.

»Ballert demnächst für den FCK: Carsten Jancker.«

Cheat	Wirkung
God 1/0	Unverwundbarkeit ein/aus
Infammo 1/0	Unbegrenzte Munition ein/aus
Invisible 1/0	Unsichtbarkeit ein/aus, trotzdem machen Sie Geräusche
R_show_frame_rate 1/0	Bildwiederholrate anzeigen ein/aus
Reload	Mission neu laden
Giveall	Alle Waffen und Gegenstände
Give Gun	Alle Waffen
Give Sniper	Alle Scharfschützengewehre
Give Item	Alles Zubehör

Mit **„Give"** und einer Bezeichnung aus den unteren Listen dahinter bekommen Sie alles, was Sie zum Überleben brauchen. Was sich in Ihr Inventar verirrt, hängt allerdings von der aktuellen Mission ab. Bei zu viel Krimskrams sehen Sie in Ihrem Inventar nicht alles, solange Sie nicht etwas wegwerfen.

Bezeichnung	Waffe
Ak	AK74
M4	M4
M60	M60
Dragunov	Dragunov
Desert	Desert Eagle
Spas	Spas 12
Saw	Abgesägte Schrotflinten
Shot	Schrotflinten
Ball	Silverballers
Uzi	Mini-Uzi
Mini	Minigun
220	SG220
Glock	Glock 17
PGM	PGM
AUG	AUG
R93	R93
WA2000	W2000

Bezeichnung	Waffe
CZ	CZ2000
MP9	MP9
MP	Alle MPs
MP5	MP5
50	Magnum 500
Enf	Enforcer
Kn	Messer
Hook	Fleischerhaken
Bolt	Bolzenschussgerät
Card	Kartonrolle
Meat	Haken und Beil
Hov	Schaufel
Syringe	Betäubungsspritze
Cue	Queue
Swo	Schwert
Fir	Schürhaken
Stun	Elektroschocker

Bezeichnung	Zubehör
Bot	Flaschen
Glas	Gläser
Poi	Gift
Cas	Koffer
Rem	Fernzünder
Bom	Bomben und Zubehör
Tool	Werkzeugkasten
Vip	VIP-Einladung
Inv	Einladungen
Pipe	Opiumpfeife
Arm	Mordbeweis
Card	Zugangskarten
Milk	Ein Glas Milch
Whis	Whiskyglas
Vod	Wodkaflasche und Glas
Sak	Eine Tasse Sake
Ser	Tablett

Bezeichnung	Zubehör
Fla	Flachmann
Tea	Tasse Tee
Tow	Handtuch
Pil	Kissen
Key	Alle Schlüssel und Karten
Pho	Fotos
Food	Fresskram
Flo	Blumenschachtel
Env	Umschläge
Com	Safekombination
Sig	„Nicht stören"-Schild
Hov	Staubsauger
Jad	Jadefigur
Rub	Quietscheentchen
Meg	Megafon
Gas	Benzin
Wee	Unkrautvernichtungsmittel

Falls Sie den Dreh richtig raus haben und alle virtuellen Ziele ordentlich durchlöchern, bekommen Sie als lautloser Killer folgende Prämien:

Mission	Belohnung
Nachspiel im Sanatorium	CZ2000 Dual
Meat King's Party	Micro-Uzi Dual
Die Bjarkhov-Bombe	Silverballer SD Dual
Beldingford-Anwesen	Magnum 500 Dual
Rendezvous in Rotterdam	Abgesägte Schrotflinte Dual
Tödliche Fracht	M4 mit Schalldämpfer
Alte Handelstraditionen	SG220 .S Dual
Drachenjagd	MP5SD
Vorfall im Wang Fou	AK74 mit Schalldämpfer
Massaker im Fischlokal	GK17 Dual
Lee Hongs Ende	Micro-Uzi Dual mit Schalldämpfer
Jäger und Gejagter	PGM mit Schalldämpfer

CRUSADER KINGS

Falls Sie bei dem fetzigen Strategiespiel mal wieder Ärger mit dem Papst haben, können wir Ihnen weiterhelfen: Drücken Sie während des Spielens **„F12"**, um die Konsole zu öffnen, und tippen Sie:

Cheat	Wirkung
Gold	1.000 Gold
Prestige	1.000 Prestigepunkte zusätzlich
piety	1.000 Pietätspunkte zusätzlich
nowar	Die KI erklärt keine Kriege
nofog	Nebel ausschalten
norevolts	Alle Rebellen besiegen
difrules	Wie ein Gott spielen
fullcontrol	Volle Kontrolle
handsoff	Finger weg!
showid	Provinznummern anzeigen

KURZ & KNACKIG

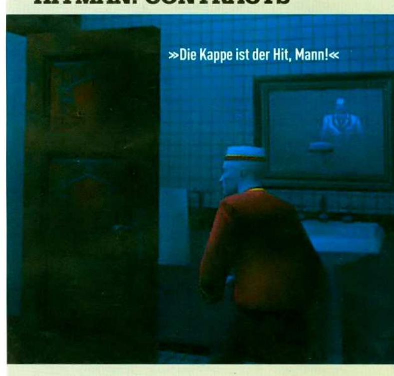
FAR CRY

Den Endkampf im Vulkan erleichtern Sie sich mit diesem Trick erheblich: Schieben Sie in geduckter Haltung einen Bürostuhl aus dem Waffenlager bis unter die erste Schleuse. Diese kann sich danach nicht mehr schließen und Sie können jederzeit frische Munition und Lebensenergie nachtanken. KEVIN WALTHER

DTM RACE DRIVER 2

Wenn Sie sich in der Karriere vor einer bestimmten Person platzieren müssen und in der Punktetabelle führen, wenden Sie kurzerhand und bremsen diese aus. Wenn der Fahrer Letzter ist, beenden Sie das Rennen. Dies geht natürlich auch, wenn Sie keine Lust haben, lange Rennen zu fahren. CHRISTIAN FRANKENBERGER

HITMAN: CONTRACTS


»Die Kappe ist der Hit, Mann!«

In der Mission „Traditions of the trade" duscht im ersten Stock ein Polizist. Dieser befindet sich in einem Zimmer auf der Karte oben rechts und wird ganz normal blau dargestellt. Wenn Sie den Pixelhaufen erledigen und danach in den Spiegel schauen, erscheint dort ein Geist. MARCO SCHLÄPFER

FAR CRY

Auch beim Urlaubs-Shooter gibt's zwei Eastereggs zu bewundern – allerdings nicht im Spiel selbst. Im Spielunterordner \FCData\localized öffnen Sie die Datei german.pak mit einem Packprogramm wie Winrar oder Winace. Im Ordner languages\missiontalk\foldersettings finden Sie endlich, was Sie an den idyllischen Stränden das ganze Spiel über vermisst haben. ANDREAS BEHER

KURZ & KNACKIG

UNREAL TOURNAMENT 2004

Die letzte Arena mit Malcolm ist eine harte Nuss. Falls Sie ständig an ihm scheitern, nutzen Sie das Zeitlimit aus. Sie sollten dazu nur nach dem eigenen Tod mindestens einen Punkt in Führung liegen. Wenn der Statusbildschirm mit dem Punktestand angezeigt wird, drücken Sie nicht die Maustaste. Somit kehren Sie nicht wieder ins Spiel zurück. Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, haben Sie gewonnen. Da Malcolm sich auch manchmal selbst in den Tod stürzt, siegen Sie mit viel Glück auch bei Punktgleichstand oder sogar noch bei Rückstand. VOLKER MILZ

SACRED

Mit etwas Glück finden Sie im Spiel eine „Keule der Mächtigen" mit dem Zusatz „Stufen schwächere Gegner sterben beim Blickkontakt + 4". Diese Waffe funktioniert immer, das heißt, alle Gegner sterben beim Blickkontakt, wenn Sie mindestens 10 bis 15 Levels schlechter sind als der jeweilige Charakter. Das ist sehr nützlich, wenn Sie mit einem Level-38-Charakter durch ein Gebiet müssen, in dem sich nur Goblins herumtreiben. Kleiner Nebeneffekt: Die Gegner lassen auf jeden Fall immer einen Gegenstand fallen. Erfahrungspunkte gibt's natürlich auch. STEFAN BACHMANN

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Die alte Blechbüchse HK-47 brauchen Sie nicht extra aufzuwerten. Sparen Sie sich das Geld, denn sobald Sie erfahren, dass Sie Revan sind, stellt HK-47 den Speicher automatisch wieder her! PHILIPP WINTER

EMERGENCY 2

Wenn's mal wieder länger dauert, helfen Sie einfach nach. Mit der „ ^ "-Zirkumflextaste öffnen Sie die Konsole und geben „SONDERSIGNAL" ein, um Cheats zu aktivieren. Jetzt funktionieren folgende Befehle:

Cheat	Wirkung
Daytime x	Uhrzeit ändern
Moneytalks	666.666 Geldstücke
Finish	Mission erfolgreich abschließen
List	Missionsliste
Start x	Zu Mission x springen (1 bis 25)
loadgame x	Spiel x laden
savegame x	Spiel x speichern
cmdlist	Alle Befehle auflisten
number	Name der aktuellen Mission

GTA VICE CITY



»Das ist ein Blutbad.«

Hier eine kleine Tippsammlung für alle ambitionierten Kleinkriminellen:

ZWEITER HUNTER

Östlich des Jachthafens in Ocean View befindet sich ein Helikopter-Landeplatz. Wenn Sie alle 100 Päckchen eingesammelt haben, erscheint hier ein weiterer Kampfhubschrauber.

KOSTENLOSE PAY'N'SPRAY-GARAGE

Wenn Sie das Sunshine-Autohaus erworben haben, können Sie die Pay'n'Spray-Anlage der Garage kostenlos nutzen. Diese nennt sich Pay'n'Go.

ROCKSTAR-BOSS IN VICE CITY

Wenn Sie mal wieder in einem beliebigen Ammu-Nation-Laden Nachschub kaufen, achten Sie einmal auf den Verkäufer. Dieser ist nämlich dem Chef von Rockstar Games, Dan Houser, nachempfunden.

BLUTBAD

Begeben Sie sich zum Pay'n'Spray in Ocean View. Ein Gebäude weiter südlich finden Sie ein weißes Appartement. Steigen Sie die Treppen nach oben und benutzen Sie die Tür zu Ihrer Rechten. In der Wohnung 3C gab es anscheinend eine deftige Schießerei. Schauen Sie doch einfach mal ins Bad.

TOMMY, DER TROPHÄENSAMMLER

Für die Lösung bestimmter Aufgaben erhalten Sie Trophäen. Diese finden Sie in Tommys Unterkünften. Hier einige Beispiele:

Erledigter Job	Andenken
RC-Heli-Mission beim Flughafen	Karton und Fernsteuerung in der Bar von Vercetti Estate
Filmstudio-Missionen	Jede Menge schlüpfrige Poster und Fotos an der Wand des Ocean-View-Hotels
Arena-Rennen	Dicke Pokale in der Vercetti-Estate-Bar
Über 45 Punkte am Schießstand	„Shooter of the Month"-Pokal auf dem Fernseher im Ocean-View-Hotel
Mission TNT-Whiskey	Zwei Whiskyfässer im Ocean-View-Hotel
Mission „Der Coup"	Geldtasche auf dem Bett des Ocean-View-Zimmers
Alle 100 Päckchen	Grüne Aztekenfigur (mit Füllung) im Ocean-View-Hotel

ÄNGSTLICHE POLIZEIHELIKOPTER

Wenn Sie ein Helikopter der Ordnungshüter verfolgt, müssen Sie nur über das Vercetti Estate fliegen. Der Polizei-Hubschrauber dreht sofort ab und sucht das Weite.

ZWEITER BANKÜBERFALL

Wenn Sie die Mission „Der Coup" erledigt haben, finden Sie im Hinterstübchen des Malibu-Clubs die Gangster-Klamotten. Ziehen Sie sie über und fahren Sie zur Bank in „Little Havana". Im Manager-Büro im ersten Stock warten ein paar Bündel Bargeld auf Sie. Nachteil: Für den Diebstahl drückt man Ihnen satte vier Fahndungssterne auf.

GANGLAND

Mit der **„ ^ "-Zirkumflextaste** öffnen Sie die Konsole. Jetzt geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der **„Eingabetaste"**.

Cheat	Wirkung
cheat youbetterpay	100.000 Dollar
cheat needmorelead	1.000 Einheiten von allem
cheat wowitsgreattobetheboss	Gott-Modus
cheat kidiseeeverything	Fog of War ausschalten
cheat iknowodintoo	Ninja
cheat likeatonofbricks	Bomber
cheat iwillripyourarmsoff	Enforcer
cheat thegreatvassilizaitsev	Scharfschütze
cheat ihavetenpoundfists	Super Bouncer
cheat iwilltakecareofyou	Big Mamma
cheat youhadbetterwearkevlar	Schwarze Witwe
cheat yourliverlandedoverthere	Bazooka-Einheit
cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine	Dieb
cheat youwillbestunned	Killer
cheat trustmewithyoulife	Bodyguard
cheat pocketsfullofdough	Geschäftsmann
cheat youlittlehottieyou	Verführerin
cheat iwillmakethefamilyrich	Anwalt
cheat alienprophets	Falsche Polizisten
cheat loonies	Maschinengewehrschütze

Thief 3: Deadly Shadows

Mit zitternden Fingern stochert er mit dem Dietrich in dem verflixten Schloss herum, nur noch wenige Sekunden, bis gleich wieder eine Wache im Gang auftaucht – klick – endlich offen ... Keine Frage, Timing und Können sind gefragt, um ein Meisterdieb zu sein, wir helfen Ihnen dabei.

DAS LEBEN ALS MEISTERDIEB

Lauschangriffe

Wer das Maximum aus dem Spiel herausholen will, muss schon ein wenig Geduld mitbringen. Einfach nur dem Hauptmissionsziel zu folgen, ist schnell erledigt – aber die vielen Stehlereien so nebenher machen einen noch größeren Reiz aus. Fast an jeder Straßenecke oder in Zimmern wird man Ohrenzeuge von Gesprächen zwischen den Bürgern der Stadt. Nehmen Sie sich die Zeit, solche Dialoge bis zum Ende zu verfolgen, daraus ergibt sich so mancher Hinweis, wo fette Beute zu holen ist.

Taschendiebstähle

1. Die Spielwelt von *Thief 3* ist ein wahres Eldorado für Taschendiebe. Achten Sie auf die vielen Passanten – meistens tragen sie wertvolle Gegenstände bei sich. Geldbörsen, die locker am Gürtel hängen, vergoldete Brillen, die beim Vorbeigehen hübsch funkeln, und jede Menge Schmuck, der offen getragen wird. Schleichen Sie solch lohnenswerten Objekten hinterher und warten Sie einen günstigen Moment ab, um schnell zuzugreifen. Wenn Sie in Reichweite sind, leuchten die entsprechenden Gegenstände kurz bläulich auf. Geldbörsen lassen sich in der Regel einfach so vom Gürtel stehlen. Bei Schmuckgegenständen kommt meistens der Knüppel vorher zum Einsatz.

2. Denken Sie daran, Ihre überwältigten Gegner in dunkle Ecken zu befördern, denn es wird Alarm ausgelöst, sobald ein Opfer entdeckt wird. Achten Sie auch auf Marktstände, Schreibtische, Regale und so weiter. Oft liegen an solch unscheinbaren Plätzen Münzen oder andere wertvolle Gegenstände herum.

Wiederholungstäter

Zwischen den Story-Missionen haben Sie immer wieder Zeit, sich in der Stadt umzusehen. Witzigerweise sind jedes Mal die Fundorte mit neuem Diebesgut oder Ausrüstungsgegenständen gefüllt. So finden Sie im Zimmer des Vermieters stets Pfeile (beziehungsweise Wasserpfeile im Brunnen des Südviertels) vor.

Cool bleiben

Sollte es einmal dazu kommen, dass Wachen Sie entdecken oder ein niedergeknüppelter Charakter gefunden wurde, suchen Sie sich eine ruhige, dunkle Ecke, möglichst etwas abseits vom Tatort. Warten Sie dort gemütlich ab, bis wieder Ruhe eingekehrt ist.

Thief meets Hitman

Garrett kann auch als skrupelloser Meuchelmörder raubend durch die Häuser ziehen; dazu sollte er sich im Bogenschießen üben. Mit den Breitkopf- und Feuerpfeilen lässt sich so gut wie jeder Gegner aus dem Weg räumen, vorausgesetzt der Treffer sitzt. Garrett sollte vorwiegend auf Kopf und Brust zielen – Treffer in diesen Körperregionen sind tödlich.

Bombig

Garrett trägt die verschiedenen Bomben nicht nur zum Spaß mit sich herum. Trotzdem sind die Dinger eher als Notlösung anzusehen. Wenn es mal brenzlig wird, ist eine Blitzbombe praktisch, um sich schnell und ungesehen aus dem Staub zu machen. Natürlich versetzt eine solche Aktion die Gegner in Alarmbereitschaft und Sie müssen, wie zuvor beschrieben, ein wenig ausharren, bis wieder Normalität herrscht.

MISSION 1: ZUM BLAUEN REIHER

Wie komme ich an den Kerzenhalter in der Truhe?

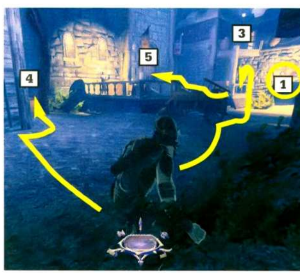
Folgen Sie der Wache, die Sie mit dem Lärmpfeil weggelockt haben. Wenn die Wache in die Zimmerecke rechts marschiert, huschen Sie schnell rein und schnappen sich den Kerzenhalter.

Wie stibitze ich den Samtbeutel?

Achten Sie auf die schattige Nische zur Rechten und beobachten Sie den Weg der Wache. Schleichen Sie der Wache hinterher und an ihr vorbei, um in die Nähe des Beutels zu gelangen.



Gleich zu Beginn wird Ihre Diebeskunst richtig gefordert. Behalten Sie die Patrouille im Blick, die zwischen Tisch und Tresen hin- und herläuft.



Wer sich an die Vorgaben hält, löscht mit einem Wasserpfeil das Feuer (1), klettert die Leiter (2) hoch und betritt das Gebäude durch die obere Tür (3). Alternativen: Durchs Fenster an der Seite (4) oder dreist an den Wachen vorbei durchs Hauptor (5).

MISSION 2: DAS ENDE EINER BLUTLINIE

Muss ich die Fackel am Löwenkopf löschen?

Nicht unbedingt, Sie können auch linksherum durch das Fenster ins Gebäude klettern. Ansonsten halten Sie sich an den Plan, setzen einen Wasserpfeil ein und klettern über die Leiter zur Linken auf die Mauer hoch. Der Koch hält Wort und öffnet die Tür.

Diebestour Vorderseite des Schlosses

Nehmen Sie sich die Zeit, um das Erdgeschoss in diesem Bereich des Gebäudes gründlich abzusuchen. Es ist nicht notwendig, hier auch nur eine der Wachen auszuschalten. Achten Sie auf die Patrouillen und prägen Sie sich einfach die Zeitfenster ein,



S T U

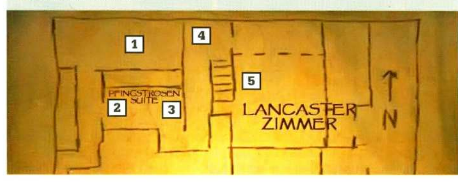


Kein Zeuge in der Nähe und das Gold direkt vor der Nase, besser geht's nicht. Greifen Sie zu und stehlen Sie sich in der Dunkelheit davon.

BEUTEGUT (MISSION 1: ZUM BLAUEN REIHER)

Außer dem Becher, auf den Sie das Tutorial hinweist, gibt es noch mehr wertvolle Kleinodien, die Sie abgreifen können:

1 Kerzenhalter in der Truhe im Zimmer am Ende des Ganges vor Julians Zimmer
2 Ein wertvoller Teller auf dem Tisch in Julians Zimmer
3 Kerzenleuchter neben dem Bett in Julians Zimmer
4 Becher im Flur hinter Julians Zimmer
5 Becher hinter dem Tresen



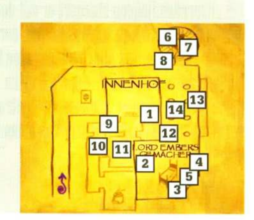
BEUTEGUT (VORDERSEITE DES SCHLOSSES)

1 Becher auf dem Fass neben der „Koch-Tür"
2 Teller in der Truhe in der südlichen Schlafkammer
3 Becher in der verschlossenen Truhe in der nördlichen Schlafkammer
4 Edelstein in der Statue im Gang bei den Schlafkammern
5 Edelstein auf der Kiste im Haupttreppenhaus
6 Münzen auf dem Tisch im Eckzimmer im Westteil des Erdgeschosses
7 Zwei Kerzenhalter im Regal und ein Becher in der verschlossenen Truhe im Zimmer mit der Wache am Fenster
8 Kerzenhalter oberhalb der Haupttreppe auf dem Tisch beim Diener
9 Becher in der Truhe der verschlossenen Kammer beim Diener
10 Zwei Edelsteine in der Kammer mit dem Opal
11 Das Wandgemälde im Treppenhaus



BEUTEGUT (INNERE GEMÄCHER)

1 Jadering auf dem Holzbalkon im Osten
2 Jadering in der verschlossenen Truhe in Lord Embers Gemächern
3 Becher auf dem Tisch in Lord Embers Gemächern
4 Kerzenhalter auf dem Regal vor dem Bett in Lord Embers Gemächern
5 Rutherford-Medaillon auf dem Kaminsims in Lord Embers Gemächern
6 Münzen im Regal im oberen Turm
7 Vergoldeter Helm in der Truhe im oberen Turm
8 Becher in der Nische am Fuße des Turms
9 Becher in der Nische im Gang vor der Küche
10 Teller in der Truhe der Westkammer bei der Küche
11 Becher auf dem Arbeitstisch neben dem Schinken in der Küche
12 Becher auf dem kleinen Tisch neben der Festtafel im Speisezimmer
13 Zwei Kerzenhalter auf dem Regal im Speisezimmer
14 Zwei Becher auf der Festtafel in der Speisekammer



um schnell Beute zu machen und wieder im Schatten zu verschwinden. Oberhalb der Haupttreppe müssen Sie auf den Bediensteten achten. Wenn Sie in das verschlossene Zimmer dort möchten, legen Sie den Diener am besten schlafen. Sie finden in diesem Abschnitt auch einen Zugang zu den inneren Gemächern. Der zweite Zugang befindet sich im Erdgeschoss im Westflügel der Anlage.

Wie komme ich an das Wandgemälde?

Im oberen, verschlossenen Zimmer des Haupttreppenhauses finden Sie außer der Truhe eine große Kiste, die an der Wand steht. Schauen Sie mal genau hin, hinter der Kiste versteckt sich eine Öffnung in der Mauer. Dummerweise lässt sich die Kiste aber nicht bewegen. Da hilft nur rohe Gewalt. Schlagen Sie mit Ihrem Knüppel unentwegt auf das hölzerne Monstrum ein, irgendwann zerbröselt das gute Stück mit lautem Getöse. Kriechen Sie in die Öffnung und auf den Balkon. Jetzt greifen Sie sich das Wandgemälde.

Diebestour Innere Gemächer

1. Wenn Sie nicht über die Haupttreppe in diesen Abschnitt gelangt sind, müssen Sie an der Wache im Innenhof vorbei. Warten Sie, bis die Patrouille vorbei ist, und schleichen Sie ihr hinterher bis zum Fahrstuhl. Oben angelangt, dringen Sie in Lord Embers Gemächer ein. Achtung: Außer der Wache lässt sich auch der Lord höchstpersönlich in regelmäßigen Abständen im Flur blicken. Beobachten Sie die Figuren im Schutz einer Säule, pirschen Sie in einem günstigen Moment hinter der Wache her und klettern Sie durch das offene Fenster auf den Holzbalkon.

2. Auf dem Balkon ist noch ein zweites Fenster, durch das Sie in das Privatgemach einsteigen. Drinnen müssen Sie höllisch aufpassen, da Lord Ember durch das Zimmer streift. Bleiben Sie immer im Schatten und nutzen Sie die Momente, in denen der Lord weg ist, um Beute zu machen. Der Hebel für die Kellertür ist übrigens die verloschene Fackel rechts neben dem Schreibtisch.

3. Ganz oben im Nordturm finden Sie einen vergoldeten Helm. An der Wache davor können Sie nicht vorbeischleichen, Sie müssen ihr wohl oder übel eine Kopfnuss verpassen.

Wie komme ich in die Nische am Fuß des Heerturms?

Klar können Sie der Dame im Treppenhaus einfach eins über den Schädel ziehen, aber mal ehrlich, das ist ja wirklich keine große Kunst. Als Meisterdieb gehen Sie filigraner vor. Schleichen Sie behutsam hinter der Lady her, bis sie vor den Kisten steht, und löschen Sie blitzschnell die Kerze darauf. Jetzt pirschen Sie geduckt an den Kisten vorbei und in die Nische, ohne Alarm auszulösen.

Was gibt's im Erdgeschoss?

Im Speisesaal des Lords warten noch so manche Gegenstände darauf, von Ihnen eingesackt zu werden. Doch Vorsicht, das Kaminfeuer in der Halle lässt sich nicht löschen – daher müssen Sie die Bediensteten gut beobachten und im geeigneten Moment an den Tisch huschen, sich die Beute schnappen und schnell wieder in den Schatten eintauchen.

GARRETTS HAUS, TAG 1

Diebestour Südviertel

1. Besuchen Sie Ihren Vermieter. Dort gibt es einen Hinweis auf einen Schatz. Knüppeln Sie die Wache im Flur nieder, um in Ruhe die beiden Zimmer zu durchsuchen.

2. Auf der Straße werfen Sie mal einen Blick in den Brunnen – dort befinden sich zwei Wasserpfeile. Einer der beiden plaudernden Bewohner dort trägt übrigens Schmuck und einen Schlüssel bei sich, den Sie stibitzen können.

3. In der südlichen Gasse läuft ein weiterer Bewohner mit Schmuck am Hals herum. Achten Sie auch auf Geldbörsen, die manche Einwohner offen am Gürtel tragen. Schleichen Sie solchen Gesellen hinterher und greifen Sie zu. Wem das zu mühselig ist, der muss den Knüppel einsetzen und die Opfer verstecken.

4. Im Gebäude neben dem Brunnen finden Sie in der Truhe eine Blitzbombe und einen Heiltrank. Im oberen Stockwerk stauben Sie noch einen Heiltrank ab.

5. In der Dunkelgasse lässt sich meistens noch ein Bewohner um sein Hab und Gut bringen. Achten Sie auf die Büsche gegenüber von Perrys Laden, dort liegt ein Moospfeil herum.

Elizabeth und ihre Schläger

1. Zurück im nördlichen Abschnitt des Südviertels, lauern Elizabeth und ihre Typen vor dem Tor nach Stonemarket. Belauschen Sie das Gespräch. Folgen Sie danach Lady Elizabeth entweder direkt oder durch den Gang, der sich unter der Veranda des südlichen Hauses am Stadtbrunnen befindet.

2. Warten Sie, bis der Schläger bei der Lady war, und knüppeln Sie ihn im Gang nieder. Vergessen Sie dessen Geldbeutel nicht. Schicken Sie nun die Lady ins Reich der Träume.

3. Geben Sie dem Aufpasser am Tor eins auf die Rübe und tragen Sie ihn zu Lady Elizabeth. Jetzt ist der Weg nach Stonemarket frei.

Beute im Südviertel

1 Pokal auf dem Schreibtisch im Zimmer des Vermieters



Der einfachste Weg in Lord Embers Gemächer führt durch die Fenster und über den Balkon. Auf dem Holzboden liegt übrigens ein Ring.



Warten Sie, bis der Händler (1) kurz weggeht, und achten Sie darauf, dass keine Passanten (2) in der Nähe sind, wenn Sie zugreifen. Drei Münzstapel liegen auf dem Tresen.



Dank des Moosteppichs (1) landen Sie lautlos auf dem Boden, um die Kerze (2) zu löschen. Jetzt kommen Sie ganz nahe an Cothron (3) heran und schnappen sich die Beute.



Nachdem Sie die Glocke geläutet haben, warten Sie dezent im Dunkeln, bis der Priester samt Wache in der Kirche verschwunden ist. Pirschen Sie danach die Treppe hoch, um an das heilige Symbol zu gelangen.



Löschen Sie die drei gezeigten Lichtquellen. Jetzt müssen Sie nur noch die Wachen im Blick behalten und können unbemerkt den Altar plündern. Wer mag, knüppelt die Wachen nieder.

2 Zwei Kerzenhalter auf dem Sims im Zimmer des Schnarchers
3 Pokal auf dem Kaminsims im Zimmer neben dem Schnarcher
4 Münzen auf dem Tresen des Marktstandes
5 Silbernes Messer auf dem Tisch im Gebäude neben dem Brunnen
6 Halskette in der Truhe oben im Gebäude neben dem Brunnen
7 Geldbeutel unter dem Gitter in der Dunkelgasse
8 Geldbeutel auf dem Tisch bei Lady Elizabeth

Stonemarket-Plaza

1. Löschen Sie als Erstes die Fackel am Eingang der Taverne. So können Sie in aller Ruhe das Schloss knacken. Innen ist es viel zu hell – löschen Sie also Kerzen und Fackel. Oben finden Sie geschlossene Fensterläden vor, öffnen Sie die Läden gegenüber der Nische mit der einzelnen, sitzenden Wache.

2. Springen Sie zum Balkon rüber und lauschen Sie dem Gespräch an der Tür. Natürlich kümmern Sie sich später selbst um die Sache mit dem Dolch. Verfrachten Sie den Händler ins Reich der Träume und legen Sie ihn auf dem Balkon ab. Wenn Sie mit Ihrer Diebestour in diesem Abschnitt fertig sind, schleichen Sie nach Osten zum Stonemarket.

Beute Stonemarket-Plaza

01 Zwei Flaschen im Weinregal hinter dem Tresen der Taverne
02 Münzen auf dem Tisch in der Taverne
03 Flasche auf dem Tisch oben in der Taverne bei der sitzenden Wache
04 Münzen auf dem Wandregal bei den beiden Wachen oben in der Taverne
05 Geldbeutel in der Truhe des Händlers neben der Taverne
06 Münzen auf dem Tisch in der Wachstube
07 Münzen und ein Edelstein im Haus des Edelsteinschneiders gegenüber dem Altstadttor
08 Ring auf dem kleinen Tisch im ersten Stock im Haus des Edelsteinschneiders
09 Zwei Becher in der Truhe im ersten Stock im Haus des Edelsteinschneiders
10 Münzen im Schmelzofen der Rüstkammer
11 Münzen und Halskette in der verschlossenen Truhe in der Rüstkammer
12 Ring auf der Kiste im Treppenhaus der Rüstkammer
13 Ring auf der Kommode bei Cothron im Zimmer
14 Goldener Dolch in der verschlossenen Truhe in Cothrons Zimmer
15 Ring und zwei Heiltränke in dem Häuschen westlich der Rüstkammer
16 Edelsteine am Fuß der Gargoyle-Statue im Terces-Hof

Stonemarket

1. Vor der Kathedrale lungert ein Gaunerpärchen herum. Belauschen Sie die beiden; die Karte, von der die beiden reden, hängt offen am Gürtel des männlichen Gauners – holen Sie sich das Teil.

2. In der südlich gelegenen Wachstube wird eine merkwürdige Kreatur gefangen gehalten – befreien Sie den Gefangenen und holen Sie sich dann die Karte der Kurshok-Zitadelle aus der Zelle. Achtung, die Kreatur wird auf ihrer Flucht für einige Unruhe sorgen, sodass die Stadtwachen aufgeregt durch die Straßen laufen. Warten Sie am besten an einem stillen Örtchen, bis sich die Lage entspannt hat.

3. Gehen Sie anschließend die Straße nach Norden weiter – auf der linken Seite ist ein Zugang in das Haus des Edelsteinschneiders, das Sie natürlich ausrauben.

Wie komme ich an die Münzen in der Wachstube heran?

Löschen Sie die Fackel vor der Wachstube, schleichen Sie dann vorsichtig rein und löschen Sie die Kerze. Jetzt lassen sich die Münzen auf dem Tisch und die Pfeile auf dem Regal problemlos entwenden.

Wo ist Cothrons Rüstkammer?

Ganz im Norden finden Sie die Rüstkammer – Vorsicht, drinnen patrouilliert eine Wache. Verschaffen Sie dem Gegner eine Schlafpause und sacken Sie dann alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Den Dolch für den Opferstock der Kathedrale finden Sie in der verschlossenen Truhe ganz oben.

Komme ich unbemerkt an den Dolch?

Wenn Sie in der oberen Etage der Rüstkammer sind, klettern Sie über das Himmelbett und löschen die Kerze in der Ecke. Damit Cothron Sie nicht hört, benutzen Sie einen Moospfeil. Platzieren Sie anschließend den Dolch in den Opferstock vor der Kathedrale. Die Belohnung dafür gibt's erst ein wenig später.

ST. EDGAR

Die Kathedrale

1. Nach Ihrem Plausch mit dem Hüter im Terces-Hof kehren Sie zur Kathedrale zurück. Im Opferstock liegt jetzt die Belohnung für den Dolch, den Sie aus der Rüstkammer gestohlen haben.

2. Im Vorderhof der Kathedrale patrouilliert lediglich ein Hammerit. Löschen Sie die Fackel am Tor und Sie haben keine Probleme mehr im Hof. Schauen Sie unter die Büsche im Westen, dort liegt ein Moospfeil.

3. Im östlichen Innenhof finden Sie einen Wasserpfeil auf dem Brunnen liegend. Etwas weiter östlich versteckt sich ein weiterer Moospfeil unter einem Busch.

Kasernen

1. Knacken Sie das aufwendige Schloss am Kaserneneingang (Fackel vorher löschen) und belauschen Sie die Hammeriten in der Kammer. Sobald die beiden ihre Patrouille aufnehmen, warten Sie auf einen günstigen Moment in der dunklen Eingangskammer und legen den ersten Hammerträger sanft schlafen. Schaffen Sie ihn in die dunkle Kammer und nehmen Sie seinen Schlüssel an sich.

2. Erledigen Sie auch die zweite Patrouille und betreten Sie das obere Stockwerk. Wenn Sie hier fleißig abgestaubt haben, geht es zurück in den Kasernenhof. An der Kirchentür hängt ein wichtiger Hinweis, wie Sie den Hohepriester aus seiner Kammer locken können.

Westflügel

1. Schleichen Sie die Treppen hoch und begeben Sie sich in den östlich gelegenen Glockenturm. Ziehen Sie am Seil und eilen Sie in den Kasernenhof mit Blick auf die Treppe zum Gemach des Hohepriesters zurück.

2. Warten Sie, bis der Pfaffe mit seiner Leibwache in der Kirche verschwunden ist. Jetzt können Sie unbeschwert seine Kammer ausrauben.

Kirchengebäude

1. Stöbern Sie durch den oberen Westflügel und erleichtern Sie die Patrouille dort um ihren Geldbeutel. Außerdem finden Sie in der Kapelle ein spezielles Beutestück.

2. Knifflig wird es im Hauptkirchenschiff. Postieren Sie sich am besten in einer dunklen Ecke mit gezücktem Knüppel und lauern Sie der Patrouille auf. Ein Moospfeil leistet hier gute Dienste, um schnell und unbemerkt an die Wache heranzukommen.

3. Problematisch sind die beiden übrigen Gesellen in der Kirche, die den Zugriff auf die Altarschätze verwehren. Die unauffälligste Lösung für dieses Problem: Löschen Sie beide Fackeln an den Säulen und schleichen Sie im Schatten in die Nähe des Altars. Löschen Sie dort die Kerze und grapschen Sie nach den Schätzen darauf.

Westlicher Innenhof

Belauschen Sie die beiden Hammeriten hinter der Kirchentür. Wenn die Patrouille ihren Weg aufnimmt, schleichen Sie zur Mauer rüber und löschen die Fackel an der gegenüberliegenden Wand. Dadurch gelangen Sie unbemerkt zur Wache an die Tür zur Fabrik.

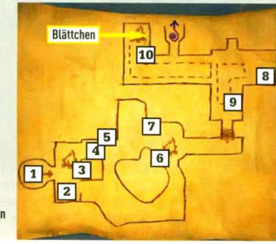
Beute in der Kirche

01 Münzen am westlichen Ende des Vorderhofs
02 Bildnis von St. Edgar im oberen Schlafzimmer der Kaserne
03 Münzen auf dem Tisch neben dem Schnarcher im oberen Schlafzimmer der Kaserne



BEUTEGUT (BEI DEN HEIDEN)

1 Münzen direkt am Startpunkt in den Höhlen
2 Goldklumpen in der Ecke neben dem Lagerfeuer am Startpunkt
3 Heiltrank auf dem Kistenstapel am Start (hochklettern)
4 Kupferlöffel und Edelstein auf der Kiste im Höhlengang
5 Goldklumpen auf der Erde kurz hinter der Kiste im Höhlengang
6 Pfeile und Münzen in der Kiste der Höhle mit der Notiz am Pfosten
7 Kupfergabel zwischen den Fischen auf dem Boden vor der Notiz am Pfosten
8 Ring in der östlichen Kiste in der Kanalisation
9 Becher auf den Kisten mit den beiden Minen im südlichen Kanalisationsabschnitt
10 Edelstein und Karte in der Kiste bei Blättchen



BEUTEGUT (IM HEILIGTUM)

1 Edelstein in der Südwestecke des Hofs
2 Kerzenhalter auf dem zerstörten Dach im Hof
3 Becher auf dem Wandregal in dem östlichen Raum mit dem Schutthaufen
4 Alte Statuette oberhalb des heidnischen Maschinenraums
5 Dolch auf dem Boden der Kammer hinter der Brücke
6 Edler Kamm auf dem Gebälk in der Kammer mit der Schamanin mit dem Ritual der Wurzel
7 Becher auf dem Gebälk, schräg gegenüber des Edlen Kamms
8 Schmuckstück und Heiltrank in der Truhe der Schamanin mit dem Ritual der Wurzel
9 Bronzekäfer in der verschlossenen Truhe des Schlafraumes
10 Vogelstatue auf dem Gebälk im Gang westlich des Bronzekäfers
11 Zwei Becher in einem der Regale im unterirdischen Gang nördlich der Schamanenkammer



04 Gemälde an der Wand in der Kammer mit dem Schnarcher
05 Krug auf dem Fass neben der Nische mit der Gasbombe (oberer Kasernenbereich)
06 Edelstein in einer Nische im oberen Gang der Kaserne mit dem Fahrstuhl
07 Becher auf dem Fass oben an der Treppe zu den Gemächern des Hohepriesters
08 Kerzenhalter auf einer Bank im oberen Westflügel
09 Zwei Kerzenhalter oben auf dem Regal im Gemach des Hohepriesters
10 Neunschwänzige Katze in der Truhe im Gemach des Hohepriesters
11 Becher auf dem Tisch im Gemach des Hohepriesters
12 Heiliges Symbol auf dem Tisch im Gemach des Hohepriesters
13 Kodex der Ermahnungen in der Kapelle im ersten Stock des Kirchenwestflügels
14 Münzen auf dem Teller auf der Sitzbank in der Kapelle im ersten Stock des Kirchenostflügels
15 Kerzenhalter auf den Kisten im oberen Gang des Kirchenostflügels
16 Teller auf der linken Bank hinter dem Altar
17 Zwei Becher auf dem Altar

FABRIK

Der Kelch des Erbauers

1. Sorgen Sie für zusätzlichen Schatten (Fackel löschen) und schleichen Sie rechts zur Wache am Blasebalg-Regler hin. Sobald diese friedlich schlummert, schauen Sie sich weiter um. Erledigen Sie am besten auch den Hammeriten, der vor der Tür des Reliquiars patrouilliert. Vorsicht – passen Sie auf, dass Sie nicht auf die Metallstege treten, oder setzen Sie Moospfeile ein, um den Schall zu dämpfen.
2. Schleichen Sie im Erdgeschoss nach Westen und Süden bis zum Büro von Inspektor Drept. Lassen Sie die Zellen beim Verbrennungsofen zu – darin finden Sie nur ungemütliche Zombies vor. Gehen Sie weiter in den Lagerbereich und nehmen Sie das unbearbeitete Werkstück vom Regal. Damit schleichen Sie sich zur Gesenkpresse.
3. Nächste Station ist das Reliquiar. Vorsicht, dort patrouilliert ein Hammerit. Schicken Sie ihn am besten ins Land der Träume und legen Sie anschließend das heilige Symbol und das Werkstück in die dafür vorgesehenen Apparate. Nun senkt sich der Käfig, der den gesuchten Kelch des Erbauers enthält.

Beute in der Fabrik

1 Ring am Boden im Verbrennungsofen
2 Kerzenhalter auf dem kleinen Tisch hinter dem Raum mit dem Verbrennungsofen
3 Münzen in der Truhe in der Kammer von Inspektor Drept
4 Kerzenhalter auf dem Bücherregal in der Kammer von Inspektor Drept
5 Münzen im Regal des Lagers
6 Becher und Kerzenhalter im Käfig mit dem Kelch des Erbauers

DIE TATZE DER HEIDEN

Wie komme ich zu den Heiden?

Den Zugang zum unterirdischen Bereich finden Sie am Brunnen im Osten des Südviertels. Unten lungern zwei Räuber herum. Warten Sie, bis das Gespräch zu Ende ist und sich einer der Halunken auf Patrouille begibt. Jetzt ist es Zeit, den zweiten Knaben auf Eis zu legen und ihn in einer dunklen Ecke zu verstecken.

Die Wache in der Höhle

Kurz hinter den beiden Räubern hält der erste Heide Wache. Einfach an ihm vorbeizuschleichen ist nicht möglich, selbst bei gelöschter Fackel. Wer es skrupellos mag, zielt mit einem Breitkopfpfeil auf den armen Tropf. Sobald er am Boden liegt, rücken Ihnen zwei Gegner auf den Pelz – verstecken Sie sich nach dem Attentat also besser in den Schatten. Wer es trickreicher liebt, lockt die drei Gestalten einfach mit einem Lärmpfeil weg und schlüpft durch den Eingang in die nächste Höhle. Schauen Sie sich dort um, gegenüber der Kiste hängt ein Hinweis für Ihre Mission am Pfosten. Ein Heide namens Blättchen besitzt eine Karte des Gebiets.

Blättchen und die Karte

Betreten Sie die Kanalisation durch den Gang nach Osten. Arbeiten Sie sich nach Westen vor – dort hält sich Blättchen mit seiner Karte auf. Bleiben Sie in dem oberen Gang und setzen Sie Wasserpfeile ein, um die Fackeln zu löschen. Im Schutz der Dunkelheit können Sie jetzt die Patrouille und Blättchen in den Schlaf „singen".

Heiden-Heiligtum

1. Lesen Sie die Notiz an der Mauer, sofort wenn Sie aus der Kanalisation kommen. Vorsicht: Im Hof patrouillieren gleich zwei Heiden. Im Schutz der Mauer lassen sich jedoch beide nacheinander ausschalten.
2. Klettern Sie über das Gebälk nach oben und schleichen Sie nach Osten. Das große Zahnrad können Sie auf die Heiden darunter purzeln lassen. Schleichen Sie nun über den Balken nach Osten weiter in die Nische, in der eine Treppe nach oben führt.
3. Klettern Sie durch das Fenster hinaus auf ein großes Rohr, auf dem Sie laufen können. So gelangen Sie unbemerkt an den Wachen darunter vorbei. Im Nordwesten der Anlage finden Sie die Schamanenkammer mit der rothaarigen Heidin, die das Ritual der Wurzel bewacht. Lesen Sie das Buch durch.
4. Im Gang vor der Kammer führt im Norden ein Treppengang nach unten, dort müssen Sie hinab. Endlich gelangen Sie in die Höhle, in der Sie das Ritual der Wurzel durchführen müssen. Leider dreht dort ein Monster seine Runden. Legen Sie eine Mine auf den Patrouillenweg – schon ist das Problem gelöst.

Das Ritual der Wurzel

Feuern Sie einen Wasserpfeil auf das blaue Symbol, einen Moospfeil auf das grüne Symbol und legen Sie einen beliebigen Körper in die mittlere Vertiefung. Sollte es sich um einen betäubten Gegner handeln, muss Garrett einen Pfeil in den Körper schießen, damit das Blutopfer erfüllt ist. Nun können Sie sich die Tatze krallen und das Heidengebiet verlassen.

TAG 5 – DIE BIBLIOTHEK

Was mache ich bei den Hütern?

1. Gehen Sie in die Bibliothek und hören Sie dem Gespräch der beiden Hüter zu. Lesen Sie danach das aufgeschlagene Buch auf dem Pult. Fahren Sie mit dem Fahrstuhl runter und lesen Sie auch dort die vorhandenen aufgeschlagenen Bücher und Notizen.
2. Bei Artemus erfahren Sie, dass Sie für die Hammeriten oder Heiden Sympathien erarbeiten können, wenn Sie die entsprechenden Gefälligkeiten erledigen. Wie Sie sich entscheiden, bleibt Ihnen überlassen. Legen Sie sich am besten einen Spielstand an, bevor Sie sich entscheiden, um beide Varianten spielen zu können. Auf einem der Tische bei Artemus liegt übrigens ein Ring herrenlos herum.

Die verbotene Bibliothek

Nachdem Sie Akolyth der Hüter sind und deren Glyphen erkennen können, suchen Sie die Schlafkammer im unteren Bereich auf. Dort ist an der Ostwand eine Türglyphe, die Sie direkt in die verbotene Bibliothek führt, wo Sie eine äußerst interessante Unterhaltung mitbekommen. Nehmen Sie sich die Zeit, die Bibliothek nach oben zu durchstreifen. In der runden Kammer im ersten Stock finden Sie in einer Seitennische die Karte des Hüterklosters, die recht nützlich ist. Außerdem finden Sie wertvolle Bücher und andere Kleinodien.

DIE DOCKS

Wo ist der Zugang in die Docks und in die Zitadelle?

Gleich östlich des verschlossenen Stadttores, das zu den Docks führt, befindet sich auch die Glyphentür der Hüter. Gleich rechts neben dem Stadttor führt eine Nische in die Kanalisation runter. Dort finden Sie die Glyphentür zur versunkenen Zitadelle.

Tour durch die Docks

Im Diebesladen finden Sie Kletterhandschuhe und Feuerpfeile – hier sollten Sie einkaufen. Im Osten finden Sie einen Heiden-Schössling. Je nachdem, für welche Fraktion Sie Partei ergreifen wollen, entscheiden Sie sich, ob Sie die Pflanze den Hammeriten oder den Heiden bringen.

DIE ABYSMAL-GALE

Das Geisterschiff

1. Schnappen Sie sich gleich das Weihwasserfläschchen, das gegen Untote hilft. Ansonsten sollten Sie Feuerpfeile im Gepäck haben, andernfalls wird das Unternehmen Abysmal-Gale recht schwer.
2. Schlafenden Zombies bleiben Sie einfach fern. Kommen Sie den Biestern zu nahe, springen sie auf und greifen an. Schleichen Sie vorsichtig durch die Kajüten nach unten – in einigen Kammern ist der Boden eingebrochen, so gelangen Sie tiefer ins Schiff und finden auch den einen oder anderen Gegenstand.
3. Gehen Sie im Unterdeck nach Süden und dann in die Kammer mit dem schlafenden Zombie – dort finden Sie die gesuchte Frachtliste.

DAS HAUS DER WITWE MOIRA

Bootsfahrt

1. Nördlich der Abysmal-Gale finden Sie in den Docks das kleine Boot, das Sie zum Strandhaus der Kapitänswitwe bringt. Nachdem Sie mit dem Fahrstuhl gefahren sind, löschen Sie eine Fackel im Gang, um die Patrouille im Finsteren abzufangen. Schleichen Sie sich durchs Treppenhaus hoch.
2. Denken Sie daran, dass Sie Kletterhandschuhe besitzen, und klettern Sie damit einfach am Balkon des Witwenhauses hoch. Unter dem Fenster ist eine Klappe, die in einen Lagerraum führt. So gelangen Sie unbemerkt ins Haus. Unter dem Teppich im Lagerraum finden Sie einen Schlüssel.
3. Im Haus patrouillieren überall Wachen – prägen Sie sich erst einmal deren Route ein, bevor Sie blindlings vorstolpern und entdeckt werden. In der oberen Etage gibt es reichlich Schmuck, Gemälde, kurz: alles, was ein Diebesherz höher schlagen lässt – wenn da nicht die Wachen wären. Setzen Sie den Knüppel gezielt ein und verstecken Sie überwältigte Gegner sofort.
4. In der Bibliothek finden Sie auf dem Tisch eine Glücksmünze, ein spezielles Beutestück.

Strandhaus

1. Betreten Sie den zweiten Strandhausabschnitt über die obere Etage. Schalten Sie dort gleich die Wachen auf der Balustrade aus, bevor Sie sich umsehen. Knacken Sie nun in Ruhe die Doppeltür nach Norden und spielen Sie dort das Grammophon ab.
2. Gehen Sie nun das große Treppenhaus im Süden hinab. Unter der Treppe gibt es einen Kriechgang, durch den Sie den Wachen aus dem Weg gehen können. So gelangen Sie in das Arbeitszimmer, am Schreibtisch befindet sich an der Unterseite der Schalter für den Geheimraum.
3. Der kürzeste Weg zum Geheimraum in der Galerie führt durch den Speisesaal und die Küche. Am besten bereiten Sie den Weg etwas vor, indem Sie alle Figuren dort aus dem Verkehr ziehen.

BEUTEGUT (IN DER ZITADELLE)

1 Statue auf der Kiste bei den Wachen
2 Edelstein am Boden vor der südlichen Höhlenwand
3 Kerzenhalter auf dem Steinblock an der Gabelung
4 Edelstein am Boden vor der Treppe zur Arena
5 Kelch unten rechts an der Treppe zur Arena
6 Kelch in der Fensternische in der Arena
7 Dolch in der Truhe unten in der Arena
8 Edelstein in der Südkammer der Arena
9 Zwei Kerzenhalter im Raum westlich der Arena
10 Edelstein hinter der umgestürzten Säule
11 Schmuckstück im offenen Sarg
12 Ring und Kelch südlich des Sarges
13 Schatz in der verschlossenen Truhe im Theater
14 Edelstein auf dem Weg zum Theater
15 Großer Diamant hinter den Heiden im Theater
16 Heiden-Schlachthorn in der unteren Kammer in der Arena
17 Heiltrank im offenen Sarkophag
18 Katzenstatue an der Ostwand des Badehauses
19 Kelch im Becken des Badehauses
20 Beutel mit Münzen bei dem Skelett am Boden
21 Kerzenhalter und Goldteller unter der Feuerschale
22 Kelch in der Fensternische
23 Zwei wertvolle Bücher und Münzen in den Regalen
24 Dolch, Tagebuch und Glyphenschlüssel
25 Edelstein am Boden neben dem Schutthaufen
26 Edelstein und Wandgobelin in den östlichsten Kammern
27 Edelstein auf den Säulen (über den Balkon hochklettern)
28 Schatz in der verschlossenen Truhe im Thronsaal
29 Schatz in der verschlossenen Truhe im Thronsaal



DAS PAVELOCK-GEFÄNGNIS

Ausbruch

1. Auch als Meisterdieb können Sie im Knast landen – wenn Sie zum Beispiel aus Versehen in den Docks ins Wasser fallen, erwachen Sie im Knast. Jetzt müssen Sie wissen, wie Sie dort wieder herauskommen. Eine der Wachen trägt einen Schlüsselring bei sich. Wenn sich die Wache umdreht, schnappen Sie sich blitzschnell den Bund.
2. Wenn die Wache außer Sichtweite ist, öffnen Sie Ihre Zelle und huschen nach rechts. Dort ist ein Kriechgang, der Sie zum südlich


An diesem Apparat müssen Sie das unbehandelte Werkstück aus dem Lager bearbeiten, damit Sie es in die Maschine im Reliquiar einsetzen können.



Das große Zahnrad eignet sich hervorragend, um die Heiden darunter auszuschalten. Die hintere Nische führt zu einem Schatz.



Sie müssen sich schon bücken, um den versteckten Schalter unter dem Schreibtisch zu finden, der den Geheimraum im Strandhaus öffnet.

S T U



Schleichen Sie sich auf dem Balkon entlang und hopsen Sie frech auf den Kronleuchter. Schon gehört die gesuchte Krone Ihnen.



Neben dem wichtigen Zugang zum Glockenturm der Hammeriten finden Sie an der hinteren Wand auch eine Ölflasche für Ihr Inventar.

gelegenen Lichtschalter bei der Asservatenkammer führt. Im Dunklen mopsen Sie der dortigen Wache den Schlüssel für die Kammer und schon kommen Sie an Ihre Ausrüstung.
3. Sie müssen sich einige Etagen nach oben arbeiten. Im Raum mit dem Fallgitter befindet sich der Hebel dafür links davon. Die letzte Wache blenden Sie einfach mit einer Blitzbombe oder Sie benutzen einen tödlichen Pfeil.

DIE VERSUNKENE ZITADELLE

Das Reich der Echsenwesen

Obwohl die seltsamen Kreaturen viel größer als Garrett sind – auch Kurshoks lassen sich niederknüppeln. Doch Vorsicht, der kiesige Untergrund macht es schwer, sich leise anzuschleichen. Moospfeile helfen da weiter. Klappern Sie nun alle Kammern und Gänge in diesem Abschnitt ab. Neben einigen wichtigen Hinweisen auf diversen Notizen finden Sie jede Menge Schätze in den Gewölben.

Im Herz der Zitadelle

1. Im Badehaus patrouillieren drei Kurshoks herum. Gehen Sie auf Nummer Sicher und ziehen Sie die drei Schuppenwesen aus dem Verkehr.
2. Schleichen Sie zur Bibliothek, dort finden Sie in der westlichen Kammer den gesuchten Glyphenschlüssel sowie Rafes Tagebuch.
3. Östlich der großen Feuerschale in der Bibliothek klettern Sie die Mauer hoch und legen den patrouillierenden Kurshok schlafen. Schleichen Sie sich ganz nach Osten, dort patrouilliert ein weiterer Kurshok-Wicht.
4. Über die Treppen gelangen Sie problemlos in den Thronsaal auf den Balkon. Schleichen Sie dort entlang, bis Sie hinter dem Kronleuchter angelangt sind. Springen Sie auf das edle Stück und greifen Sie sich die Krone.

EINBRUCH IN DEN GLOCKENTURM

Wo finde ich das höher gelegene Rohr?

Laufen Sie in den Terces-Hof und dort durch die Pforte nach Osten. Blicken Sie hoch, an der Ostwand erkennen Sie das Glyphenzeichen der Hüter. Klettern Sie an dem kleinen Turm hoch und lassen Sie sich auf das Rohr fallen.

DAS ENDE DER ZEIT

Der obere Glockenturm

1. Gleich zu Beginn müssen Sie sich mit zwei Hammeriten herumschlagen. Beobachten Sie die beiden Jungs, um den richtigen Moment herauszufinden, in dem Sie Ihren Knüppel sprechen lassen. Unter dem Zifferblatt liegt übrigens ein herrenloser Wasserpfeil herum.
2. Eine Etage tiefer patrouilliert lediglich ein Hammerit. Verschaffen Sie ihm einen verfrühten Feierabend. Auf dem Schreibtisch finden Sie den Plan für die Mechanik des Uhrwerks.
3. Knacken Sie das Schloss an der Tür im Gang und schleichen Sie hinab in die Schlafkammer der Hammeriten. Bescheren Sie der Wache dort süße Träume.
4. Klettern Sie aus dem Fenster der Kammer auf den Steg und achten Sie auf die Wache unter sich. Springen Sie an die Wand gegenüber und klettern Sie hinab. Betäuben Sie die Wache möglichst weit oben an der Treppe, damit der unten postierte Hammerit nichts davon mitbekommt.
5. Benutzen Sie den Fahrstuhl und löschen Sie die Fackel hinter der Gittertür. Springen Sie auf den tiefer gelegenen Steg. Von dort weiter hinab auf den Steg unter dem Hammer-Symbol (Fackel vorher löschen). Jetzt klettern Sie über das quer verlaufende Rohr weiter hinab bis auf den Boden.

Beute im Glockenturm

01 Statue in der Truhe rechts beim ersten Schwungrad
02 Diamantgetriebe in der höher gelegenen Nische rechts vom Zifferblatt
03 Münzen und Heiltrank in der Truhe im Gang des zweiten Stockwerks
04 Becher und Kerzenhalter auf dem Schreibtisch im Gang des zweiten Stockwerks
05 Geldbeutel bei der Wache in der Schlafkammer
06 Becher auf dem westlichen Regal in der Schlafkammer
07 Besteck auf dem kleinen Tisch in der Schlafkammer
08 Geldbeutel in der verschlossenen Truhe in der Schlafkammer
09 Ölflasche und Kupferkamm in der offenen Ecktruhe der Schlafkammer
10 Zwei Kerzenhalter und eine Mine in der Truhe in der Etage mit dem Fahrstuhl
11 Ring im Kriechgang in der Etage mit dem Fahrstuhl
12 Schatz in der Truhe der verschlossenen Kammer in der Etage mit dem Fahrstuhl

Unterer Glockenturm

1. Schleichen Sie die Treppe hinab und entsorgen Sie den Hammeriten-Posten. Knifflig wird es, wenn Sie an die Statue in der Südostecke mit den beiden Hammeriten heranwollen. Warten Sie, bis beide von Ihnen wegblicken. Sie können auch nachhelfen, indem Sie sich kurz zeigen und dann den Bereich von der anderen Seite betreten.
2. Den Fahrstuhl zur nächsten Ebene finden Sie in der Nordostecke. Unten angekommen, warten Sie, bis die erste Wache vor der Fahrstuhltür kurz anhält. Strecken Sie diese dann nieder und verstecken Sie den Burschen im Fahrstuhl. Auch die zweite Wache im Gang sehnt sich nach einem Schläfchen.
3. Um an den beiden Wachen hinter dem Torbogen vorbeizukommen, hocken Sie sich ab und lehnen sich so weit in den Gang, dass Sie die Fackel auslöschen können. Löschen Sie auch die Kerze, daraufhin wird die vordere Wache zur Kerze hingehen. Knüppeln Sie nun erst die hintere Wache nieder, dann folgt die zweite Wache. Lassen Sie sich dabei aber nicht von der Patrouille im südwestlichen Gang erwischen.
4. Fahren Sie anschließend mit dem nächsten Fahrstuhl in den Keller.

Keller des Glockenturms

1. Schleichen Sie durch die östliche Kammer (Vorsicht, Wache!) und drehen Sie dort das Gasventil.
2. Knacken Sie das Schloss an der nördlichen Tür. Dahinter wartet schon der nächste Hammerit auf seinen Mittagsschlaf.
3. Im Büro des Vorarbeiters finden Sie im Wandregal eine neue Karte. Im Gang davor ist der Hebel für den Kohlespender, den Sie betätigen müssen.
4. Schalten Sie nun noch die Hammeriten im Ofenraum aus und Sie können in aller Ruhe die Mechanik sabotieren.

Beutegut im unteren Glockenturm

01 Weihwasser und Gold in der Truhe im Treppenhaus
02 Gold in der Truhe in der verschlossenen Zentralkammer
03 Kerzenhalter in der Seitenkammer in der Nordwestecke des ersten Stocks
04 Statue „Der Stolz des Erbauers" in der Südostecke des ersten Stocks
05 Geldbeutel und Kelch auf dem Schreibtisch im Gang im Erdgeschoss
06 Geldbeutel und Ölflasche in der Truhe hinter dem Schreibtisch im Erdgeschoss
07 Kanne und Becher auf dem Schreibtisch im Büro des Vorarbeiters
08 Gold und eine Mine in der Truhe im Büro des Vorarbeiters
09 Geldbeutel bei der Wache im westlichen Gang hinter dem Büro des Vorarbeiters
10 Geldbeutel bei dem Arbeiter im Ofenraum

ALTSTADT

Flucht vor den Vollstreckern

1. Hocken Sie sich am Startpunkt gleich hinter den Busch und warten Sie, bis die beiden Vollstrecker ihre Patrouillen aufnehmen. So gefährlich die Burschen sein mögen, auch sie lassen sich durch einen gezielten Knüppelschlag außer Gefecht setzen.
2. Schleichen Sie sehr vorsichtig nach Osten zur Wohnung Ihres Hehlers. Leider gibt es dort keine guten Neuigkeiten – lesen Sie die Notiz im Regal und kehren Sie dann in Ihr Haus im Südviertel zurück. Dort lauert schon ein Vollstrecker auf Sie, den Sie aber niederknüppeln können. Warten Sie nur, bis er im Hinterzimmer verschwindet, huschen Sie dann ins Zimmer und machen Sie die Kerzen aus. So haben Sie genügend Schatten, um den Kerl unbemerkt flachzulegen. Auf dem Tisch in Ihrem Trainingszimmer finden Sie eine neue Notiz.

HÜTERKOMPLOTT

Abstecher in die Dunkelgasse

1. Schleichen Sie in die Dunkelgasse, dort ist jetzt ein direkter Zugang nach Fort Eisenholz, sodass Sie einige Laufwege sparen können. Wenn Sie schon mal dort sind, sehen Sie sich auch erst mal gründlich um. Es gibt einiges an Beute abzustauben.
2. Nach dem Treffen mit den Hütern auf dem Friedhof kehren Sie in die Bibliothek zurück. Da das Glyphensiegel nicht funktioniert, müssen Sie den Turm der Bibliothek hochklettern und durch das Fenster reinschlüpfen.
3. Benutzen Sie den Fahrstuhl nach oben und schleichen Sie die Treppe zum verschlossenen Büro des ersten Hüters Orland weiter. Dort ist auch der Geheimgang zum nächsten Level.

So viel zum ersten Teil unserer Megakomplettlösung zu *Thief 3* – in der nächsten Ausgabe setzen wir die Diebestour fort. STEFAN WEISS

Codename: Panzers – Komplettlösung Teil 1

Codename: Panzers ist ein erstklassiger Mix aus Taktik und Echtzeit-Strategie. Wir geben grundlegende Tipps und führen Sie durch die zwölf Missionen der deutschen Kampagne.

ALLGEMEINES

Spieloptionen

Aktivieren Sie in den Spieloptionen den Punkt „Flagge und Levelanzeige für eigene Einheiten". Für feindliche Einheiten macht diese Einstellung ebenfalls Sinn. Die einzelnen Truppen und Fahrzeuge lassen sich besser erkennen und Sie sehen auf einen Blick, wie erfahren eine Einheit ist.

Tastaturkürzel

Die Steuerung über die Tastatur braucht ein wenig Übung, erleichtert das Spiel aber enorm. Im Gegensatz zur reinen Maussteuerung geben Sie mit Tastenunterstützung schneller Befehle. Wer beispielsweise seinen Panzer einige Meter zurücksetzen will, um aus der Reichweite einer Panzerabwehrkanone zu kommen, drückt S und klickt hinter das Vehikel. Wenn Sie erst die entsprechende Schaltfläche suchen und treffen müssen, kann es für den Stahlkoloss schon zu spät sein.

Speichern

Das Spiel speichert automatisch am Anfang und am Ende jeder Mission. Um nicht laufend manuelle Speicherpunkte anlegen zu müssen, stellen Sie in den Spieloptionen einfach „Autosave" auf fünf Minuten. So haben Sie jede Menge Spielstände und können jederzeit eine neue Strategie ausprobieren. Vor unsicheren oder besonders heiklen Aktionen nutzen Sie die Schnellspeicher-Funktion.

TRUPPEN-MANAGEMENT

Sinnvolle Gruppen bilden

Fassen Sie Ihre Truppen zu Gruppen zusammen. Wenn Sie sich eine Aufteilung angewöhnen und dabeibleiben, haben Sie ruck, zuck immer die richtige Einheit am Wickel, ohne lange auf dem Schlachtfeld suchen zu müssen. **Tipp:** Pausieren Sie das Spiel zu Beginn jeder Mission und legen Sie dann Ihre Gruppen an. Anschließend speichern Sie ab – so müssen Sie nicht alles noch einmal machen, falls Sie einem frühen Überraschungsangriff zum Opfer fallen.

Schnelle Truppenverlegung

Wählen Sie mit den entsprechenden Tastenkombinationen entweder alle Truppen (Strg-A), alle Panzer (Strg-T) oder alle Fußtruppen (Strg-S) aus. So lässt sich eine ganze Armee schnell und unproblematisch bewegen. Ausnahme: Infanterie in Gebäuden wird von diesen Befehlen nicht beeinflusst.

Infanterie stehen lassen

Auch wenn Ihre Soldaten liegend besser treffen und weniger Schaden einstecken, brauchen sie doch lange, um aufzustehen und loszurennen. Lassen Sie die Jungs lieber stehen, um bei starkem Beschuss schneller fliehen zu können.

Alle Mann stopp!

Panzer greifen in Bewegung selbstständig Feinde an. Die Infanterie tut dies leider nicht und rennt stur weiter, was zu empfindlichen Verlusten führen kann. Wenn Sie also hören, dass ein Feind entdeckt wurde, halten Sie vorsichtshalber sofort die Infanterie an. Am einfachsten geht das mit Tastaturkürzeln: Strg-S (wählt alle Soldaten an) und W (Befehl: Stopp!).

TAKTIKSCHULE

Infanterie

Unterschätzen Sie auf keinen Fall den Wert Ihrer Fußtruppen! Die Soldaten sind schnell und sehr schlagkräftig. Oft kommt Infanterie an Stellen weiter, wo die Kollegen in den Panzern das Handtuch werfen. Wichtig ist, jede Einheit ihren Fähigkeiten entsprechend einzusetzen. Beachten Sie außerdem, dass Fußsoldaten mit wertvoller Zusatzausrüstung ausgestattet werden können.

Häuser besetzen und stürmen

Gebäude machen Ihre Infanterie vorübergehend unverwundbar! Besonders in Dörfern und Städten sollten Sie jedes Haus stürmen und sich so Straße für Straße vorarbeiten. Wenn der Feind schon ein Haus in Beschlag genommen hat, zerstören Sie es entweder mit großem Kaliber oder stürmen es mit Infanterie. Zum Häuserkampf eignen sich besonders die MP-Schützen.

Sehen und gesehen werden

Panzer haben nur eine sehr geringe Sichtweite – die Infanterie genießt da einen weitaus besseren Überblick. Halten Sie also stets Ihre Truppen zusammen und kundschaften Sie das Gebiet aus. Besonders Scharfschützen mit Ferngläsern schauen enorm weit. Sind die Präzisionsschützen noch nicht verfügbar, setzen Sie auf die leichten Spähpanzer. Natürlich lohnt sich auch immer der Einsatz der fliegenden Aufklärer. **Tipp:** Speichern Sie vor dem Einsatz eines Aufklärers ab und laden Sie nach dem Erkundungsflug das Spiel. Sie wissen jetzt, wo der Gegner steckt, haben aber keinen Aufklärer vergeudet.

Artillerie sinnvoll nutzen

Schalten Sie stets das Verhalten der Artillerie auf „passiv". So verhindern Sie, dass die übereifrigen Geschützmannschaften auf Gegner ballern, die den eigenen Einheiten sehr nahe sind. Natürlich heißt das auch, dass Sie der Artillerie manuelle Feuerbefehle erteilen müssen.

Feindliches Kriegsgerät erbeuten

Versuchen Sie so oft wie möglich feindliche Geschütze und Panzer zu erbeuten, statt sie zu zerstören. Bei Geschützen erreichen Sie dies, indem Sie die Bedienmannschaft mit Infanterie ausschalten. Panzer, die nach dem Einsatz von Flammenwerfern oder Molotowcocktails von ihrer Besatzung verlassen werden, besetzen Sie mit eigenen Fahrern.

Gezielt angreifen

Weisen Sie nach Möglichkeit manuell Ziele zu. So setzen Sie die jeweils beste Waffe gegen einen Feind ein. Die wichtigsten Regeln im Kampf:

1. Immer den gefährlichsten Feind zuerst angreifen. Zu diesen Primärzielen gehören Panzer, Mörser und Geschütze.

2. Immer erst einen Feind besiegen, bevor das nächste Ziel angegriffen wird.

3. Greifen Sie den Gegner von mehreren Seiten gleichzeitig an.

4. Lassen Sie den Gegner kommen: Einmal angelockt, wird der Feind auf Sie zufahren und sich so in die Reichweite mehrerer Einheiten begeben.

5. Heilen, reparieren und versorgen: Legen Sie nach jedem Gefecht Instandsetzungspausen ein. Versorgen Sie die Wunden der Infanterie und lassen Sie die Fahrzeuge reparieren und neu aufmunitionieren. Natürlich müssen Sie stets mindestens einen Munitions- und einen Reparatur-LKW mitführen.

Panzer im Einsatz

Größter Feind der Panzer sind Minen, Panzerabwehrkanonen (PAKs), Artillerie und natürlich gegnerische Panzer. Außerdem müssen Sie sich vor Mörser-Kanonieren, Panzerjägern und später den Bazooka-Schützen in Acht nehmen. Molotowcocktails, Granaten und Flammenwerfer können zwar sehr gefährlich sein, sollten aber durch die mitgeführte Infanterie rechtzeitig ausgeschaltet werden. Achten Sie stets auf den Zustand Ihrer Panzerung! Bricht eine Seite komplett ein, so bedeutet der nächste Treffer das Ende. Machen Sie es sich zur Angewohnheit, immer die am besten gepanzerte Seite (normalerweise vorne) zum Feind zu richten. Wenn eine Seite beschädigt ist, wenden Sie auf der Flucht dem Gegner eine intakte Seite zu.

Erfahrung sammeln

Jede Einheit sammelt Kampferfahrung, die sich bezahlt macht. Je höher der Rang, desto mehr Schaden wird ausgeteilt. Beispiel: Eine unerfahrene Panzerbesatzung macht im Panzer IV F2 75 Schadenspunkte mit der Kanone. Bei zwei Sternen sind es bereits 82,5 Punkte. Eine Veteranenbesatzung (vier Sterne) richtet bei jedem Treffer satte 90 Punkte Schaden an. Daher ist es wichtig, Einheiten zu pflegen und nach Möglichkeit nicht zu verlieren. Wichtig: Ein verlorener Panzer ist nicht weiter schlimm – schließlich sammelt die Besatzung die Erfahrung und nicht der Blechhaufen. Solange die Mannschaft überlebt, bleibt der Rang erhalten. Wenn Sie nach dem Briefing neue Fahrzeuge kaufen, können Sie Ihrer Besatzung über die Schaltfläche „Fahrzeug wechseln" einen neuen Panzer kaufen. Der alte wird automatisch verkauft und Sie zahlen nur den Differenzbetrag – die Erfahrung geht mit der Mannschaft in den neuen Panzer über.

FLORIAN WEIDHASE



Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um die Richtung von Flächenbomberangriffen zu bestimmen.

Mission 1 Der Flugplatz



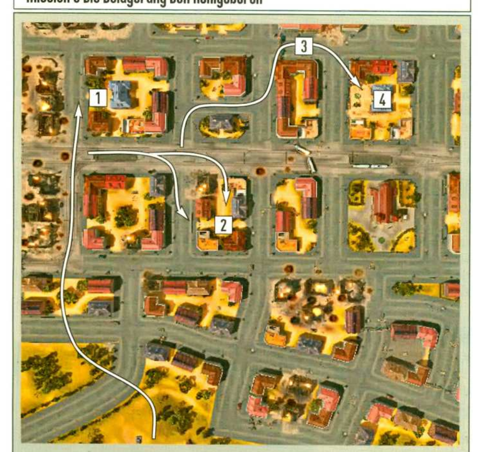
1. Schicken Sie einen Aufklärer über den Flughafen und bombardieren Sie die beiden Flugzeuge am Ende der Startbahn. So ist das Optionalziel sofort erreicht. Nehmen Sie am besten auch gleich die Artilleriestellung direkt neben der Rollbahn aufs Korn.
2. Schicken Sie einige Infanteristen zum LKW und stehlen Sie diesen – auch wenn Sie ihn nicht brauchen, können Sie die Kiste immer noch verkaufen.
3. Folgen Sie dem Weg. Bei Punkt 3 sind einige Infanteristen im Wald versteckt.
4. Auf dem Weg zu der Insel müssen Sie eine PAK vernichten. Lassen Sie die Fahrzeuge zum Depot vorrücken – bleiben Sie in Bewegung, um den Mörsern auszuweichen. Wenn Sie den Stützpunkt übernehmen, ist das Geheimziel erfüllt.
5. Stoßen Sie über die Brücke zum Bauernhof vor.
6. Eliminieren Sie die Brückenverteidigung – das Geschütz kann Ihren Angriff gefährden.
7. Rücken Sie nun auf das Flughafengelände vor und erledigen Sie die Wachtruppen.

Mission 2 Nachschub auf Schienen



1. Rücken Sie vorsichtig auf die Südseite des Dorfes vor. Nach den ersten Gefechten entdecken Sie hier einen verlassenen Panzer – dieses Gefährt ist allemal besser als Ihr Panzer 1. Lassen Sie also die Besatzung in den erbeuteten Panzer umsteigen.
2. Im Dorf sind viele Häuser besetzt und Sie treffen auf einige Panzer und Geschütze. Nutzen Sie Ihre eigene Artillerie, um den Gegner aus sicherer Distanz unter Feuer zu nehmen. Kämpfen Sie sich bis zum Versorgungsdepot beim Friedhof vor und nehmen Sie es ein.
3. Zwischenzeitlich haben Sie die Notwasserung eines Aufklärers beobachtet. Die Rettung des Piloten ist das Geheimziel. Kämpfen Sie sich quer durch die Stadt nach Westen zum See vor. Vermeiden Sie dabei das Gebiet um den Bahnhof. Per Schlauchboot können Ihre Soldaten den Piloten aus dem Wasser bergen.
4. Fallen Sie nun von Westen her in das Bahnhofsgelände ein. Die Panzer vernichten Sie mit gezielten Angriffen aus der Luft – nutzen Sie alle Luftangriffe für diese letzte Schlacht.

Mission 3 Die Belagerung von Königsberck



Investieren Sie Ihre Prestigepunkte in neue Infanterie (Sanitäter, 2-4 Mörser-Kanoniere und einige MP-Schützen für den Häuserkampf). Panzer brauchen Sie hier kaum.

Hinweis: Die Stadt ist besonders im Ostteil bestens gegen Panzer verteidigt. Wer viel kämpfen möchte, kommt hier voll auf seine Kosten. Unser Weg ist schnell, sauber und ein wenig hinterlistig – funktioniert aber prächtig.

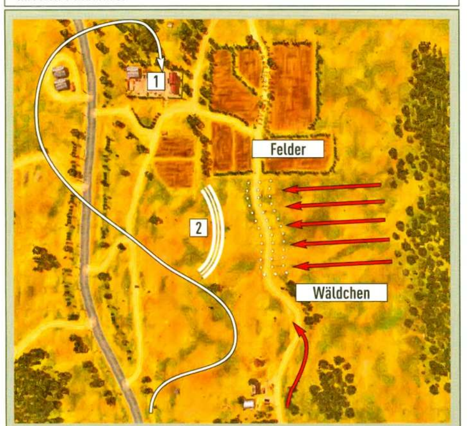
1. Schlagen Sie sich bis zu dem Haus vor. Dort finden Sie den benötigten Schlüssel.
2. Wenn Sie schon in der Nähe sind, erobern Sie das Nachschubdepot.
3. Lassen Sie die Panzer stehen und schlagen Sie sich zu Fuß auf dem eingezeichneten Weg durch. Stürmen und besetzen Sie die Häuser rund um die Villa (4). Sobald ein Soldat auf die Markierung vor der Haustür tritt, ist die Mission gewonnen.

Mission 4 Operation Sichelschnitt



1. Nach dem Angriff der Franzosen aus Westen rücken Sie zur Kreuzung vor. Mit gut gezieltem Mörserfeuer nehmen Sie die PAKs schnell auseinander.
2. Sie können die Bunker aus der Luft oder mit folgendem Trick knacken: Wenn Sie von Norden angreifen, werden Sie von den Geschützen nicht entdeckt. Sie können die Kolosse in aller Ruhe zerstören.
3. Eilen Sie der technischen Einheit zu Hilfe. Der Konvoi nimmt den eingezeichneten Weg bis zum Lager (4). Die roten Pfeile zeigen die französischen Angriffe! Halten Sie Ihre Truppen vor dem Konvoi.
4. Im Lager erhalten Sie neue Befehle.
5. Setzen Sie mit den Schlauchbooten Infanterie über den Fluss. Wenn Sie noch eigene Schlauchboote haben, können Sie diese natürlich auch benutzen. Setzen Sie zur Unterstützung alle verfügbaren Luftangriffe ein. Denken Sie daran, die Infanterie immer in Bewegung zu halten – so werden Sie nicht getroffen. Überrennen Sie alle markierten Geschützstellungen.

Mission 5 Matildas!



Hinweis: Den Gutshof (1) zu erobern, ist eine Kleinigkeit. **Tipp:** Greifen Sie von hinten an. Sobald Sie das jedoch geschafft haben, rollen etliche Wellen von schweren Matilda-Panzern auf die Straße zu. Die Gegner erscheinen zwischen dem Wäldchen und den Feldern. Legen Sie vor der Einnahme des Hofes Minen an den gepunkteten Linien. Gruppieren Sie zwei bis drei Flammenwerfertrupps mit ebenso vielen Sanitätern. Während sich die restliche Infanterie um feindliches Fußvolk kümmert, stürmen die Flammenwerfer auf die Panzer zu und erhitzen diese. Dank der Sanitäter verlieren Sie bei diesem heiklen Angriff keine Soldaten. Es ist durchaus schaffbar, alle drei Matildas der ersten Welle so auszuschalten. Übernehmen Sie die Panzer mit Ihren eigenen Besatzungen. Die 88er postieren Sie bei Punkt 2 zusammen mit Ihren Truppen. Mit den eroberten Matildas und den Geschützen schaffen Sie die folgenden Angriffswellen locker. Sobald das erledigt ist, müssen Sie nur noch die nachgerückten Einheiten an der Windmühle angreifen und besiegen.

Mission 6 Operation Merkur



Hinweis: Sie müssen die sechs Luftabwehrkanonen vernichten. Dies machen Sie am besten mit Ihren Mörsern. Das V auf der Karte markiert ein englisches Versorgungsdepot. Wer Sanis dabeihat, kann sich den Angriff sparen. Die Reihenfolge, in der Sie die Kanonen ausschalten, ist völlig egal. Um jedoch die britischen Einheiten (X) zu umgehen, können Sie nördlich von Kanone 4 per Boot zwei Einheiten nach Norden bringen. Etwas umständlich, aber durchaus elegant. Sind alle Geschütze neutralisiert, sollen Sie den Flughafen angreifen. Sie haben dafür jede Menge Luftunterstützung – also ein Kinderspiel!

Walter und das Geheimziel: Walter treffen Sie bei Punkt W. Hier sollten Sie zuerst hingehen – schließlich hat der Bruder Einheiten dabei. Das Geheimziel ist die Radarstation R.

Mission 7 Invasion



1. Kämpfen Sie sich zur Seilbahnstation vor.
2. Rücken Sie nun auf den kleinen Bahnhof vor. Achten Sie auf die Minen!
3. Lassen Sie eine Infanterie-Truppe mit der Seilbahn fahren (Geheimziel!). Die restlichen Einheiten bringen Sie zum Zug. Laden Sie zunächst MG- und Gewehrtrupps in die Waggons und fahren Sie zum Bahnhof (B). Die Russen sehen in dem Zug keinerlei Gefahr! Schalten Sie mit der Infanterie die gegnerischen Fußtruppen entlang der Bahnstrecke aus. Der Zug fährt zurück und holt die Panzerbesatzungen ab. Diese schnappen sich die drei leeren Panzer bei Punkt P. Direkt bei Punkt 3 stehen zwei verwaiste Artilleriestellungen, die Sie mit der Infanterie besetzen. Ziehen Sie die Panzer zum Schutz hinzu. Jetzt können Sie in aller Seelenruhe die starken Verteidigungen der Russen an der Eisenbahnbrücke vernichten. Nach kurzer Zeit kommen Versorgungstruppen aus Norden: Ein gefundenes Fressen für die Panzer. **Hinweis:** Natürlich können Sie die Truppen an der Eisenbahnbrücke auch ignorieren. Das Gefecht macht aber Spaß und sorgt für viel Erfahrung.
4. Mit der Artillerie und den Panzern können Sie nun eine Großoffensive gegen die Einheiten beim Treibstofflager führen. Nehmen Sie unterwegs unbedingt das Versorgungsdepot V ein. Ist der Treibstoff gesichert, fährt eine russische Limousine vor.
5. Fahren Sie mit der Limousine zum Schloss. Anschließend müssen Sie das Anwesen angreifen. Durchstoßen Sie dazu die Verteidigungen an der nördlichen Brücke. Hier kann Infanterie von der Seilbahn aus wunderbar Ziele aufklären oder dem Gegner in den Rücken fallen. Außerdem haben Sie noch jede Menge Luftangriffe, die Sie hier verwenden können. Sobald das Schloss in deutscher Hand ist, haben Sie gewonnen.

Mission 8 Der T-34

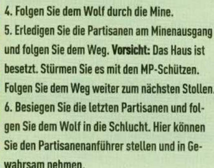


1. + 2. An diesen beiden Punkten haben sich starke russische Verbände zusammengezogen. Überrennen Sie diese Stellungen mit Ihren Einheiten. Nutzen Sie die Luftaufklärung und die Flächenbomber. Sparen Sie sich aber mindestens zwei Jagdbomber-Angriffe auf.
3. Hier kommen Ihnen vier Panzer entgegen. Einer der Gegner ist ein schwerer Panzer vom Typ KV-2. Erledigen Sie das Monster mit zwei Jäger-Angriffen.
4. Um unentdeckt ins Dorf zu kommen, lassen Sie die Panzerbesatzung den eingezeichneten Weg zum T-34 folgen. Der Rest Ihrer Armee lassen Sie südlich vom Dorf stehen.
5. Der T-34 fährt selbstständig zu Punkt 5, wo er von zwei Seiten von Russen angegriffen wird. Der erbeutete Panzer wird lahm gelegt, aber nicht zerstört. Lassen Sie den Koloss also alleine in die Falle tappen. Danach können Sie die Feinde in aller Ruhe besiegen.
6. Um den T-34 wieder fit zu machen, müssen Sie das russische Reparaturfahrzeug erbeuten. So geht das ganz leicht: Lassen Sie direkt über dem LKW Ihre Fallschirmjäger abspringen.

Mission 9 Wolf

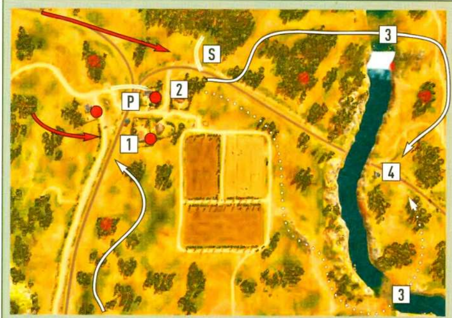






1. Folgen Sie dem Zivilisten. Lassen Sie Ihre Männer am Eingang zu den Ruinen in Deckung gehen. Kurz darauf erscheinen die ersten Partisanen.
2. Mit leichten Blessuren, aber ohne Verluste geht's weiter den Weg entlang. Unter der Seilbahn treffen Sie auf weitere Partisanen.
3. Laufen Sie bis zum Haus. Der Tunnel bringt Sie zum Turm. Ziehen Sie alle Einheiten durch das Haus zum Turm!
4. Folgen Sie dem Wolf durch die Mine.
5. Erledigen Sie die Partisanen am Minenausgang und folgen Sie dem Weg. **Vorsicht:** Das Haus ist besetzt. Stürmen Sie es mit den MP-Schützen. Folgen Sie dem Weg weiter zum nächsten Stollen.
6. Besiegen Sie die letzten Partisanen und folgen Sie dem Wolf in die Schlucht. Hier können Sie den Partisanenanführer stellen und in Gewahrsam nehmen.

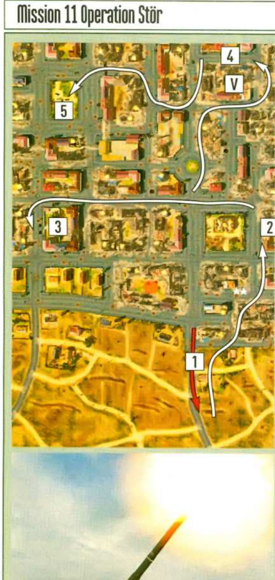
Mission 10 Suhinitschi Eisenbahn



Hinweis: Für diese Mission sollten Sie sich wenigstens zwei Artillerie-Panzer vom Typ Bison I anschaffen. Für die restlichen Punkte tauschen Sie Ihre Panzer in Typ-IV-F2-Modelle ein.

1. Rücken Sie rasch auf den Bahnhof vor. Direkt an der Weiche stehen einige Einheiten. Die rot markierten Häuser sind mit Infanterie besetzt. Halten Sie Ihre Soldaten rechts der Schienen. Von links kommt nämlich ein russischer Gegenangriff. **Vorsicht:** Sie werden auch von einer Stalinorgel angegriffen – schalten Sie diese so schnell wie möglich aus. Stellen Sie die Schienen so spät wie möglich um, da der Angriff auf den Zug dadurch ausgelöst wird.
2. Um den zweiten Angriff zu vereiteln, bringen Sie Ihre Armee in Stellung (P: Panzer, S: Soldaten). Bewegen Sie Ihre Einheiten nicht, sondern lassen Sie den Feind kommen. Ballern Sie von Anfang an mit den Bisons in den Tross der Gegner. Sobald der Angriff abebbt, folgen Sie dem linken Schienenstrang – dort verstecken sich noch ein paar Feinde.
3. Der sichere Weg auf die andere Flussseite führt am oberen Kartenrand entlang. Auf der gepunkteten Strecke stoßen Sie auf harten Widerstand. Wer also noch etwas Erfahrung und Action will, beißt sich hier durch.
4. Die Verteidigung an der Eisenbahnbrücke ist im Vergleich zum Dorf lächerlich. Sie können die russischen Truppen dort mit Leichtigkeit überrennen.

Mission 11 Operation Stör



Hinweis: Mehr als sechs Panzer bringen Ihnen hier kaum etwas. Investieren Sie lieber in Panzerfaustschützen, die nun erstmals verfügbar sind. Panzerjäger haben damit endgültig ausgesorgt.

1. Kaum in Sewastopol angekommen, werden Sie gleich von den Russen empfangen. **Vorsicht:** Stalinorgel!
2. Rücken Sie nach dem Angriff zum ersten Munitionsdepot vor. Hier gilt wie bei allen Stadtkämpfen: Tasten Sie sich langsam vor, besetzen Sie die wenigen noch intakten Häuser und setzen Sie auf Infanterie.
3. Wenn Sie Interesse am Geheimziel haben, stürmen Sie das Haus bei Nummer 3. Hier haben sich zwei russische Minister verschanzt.
4. Über den gut bewachten Platz geht es weiter nach Norden zum zweiten Munitionsdepot. Einen Häuserblock vor dem Lager können Sie eine Versorgungsstation erobern.
5. Nach der Zwischensequenz marschieren Sie zum großen Platz mit der Stalin-Statue. Das Problem mit dem fehlenden Arm löst sich von alleine. Anschließend können Sie sich zurücklehnen und zuschauen, wie auch dieses Munitionsdepot in Flammen aufgeht.

Mission 12 Stalingrad



Hinweis: Führen Sie wenigstens ein Minensuchgerät mit sich! Das erspart Ihnen am Bahnhof einige gesprengte Ketten. Insgesamt wird Ihre Unterstützung an vier Kampforten angefordert. Lassen Sie sich nicht hetzen! Erst, wenn Sie in unmittelbarer Nähe ankommen, starten die Russen einen großen Angriff. Wird eine Stellung dann überrannt, haben Sie die Mission verloren! Halten Sie also Ihre Truppen zusammen und rennen Sie nicht mit einzelnen Einheiten in die Nähe der Ziele. Rote Pfeile kennzeichnen die Angriffsrichtung.

1. Kämpfen Sie sich in Richtung Mittelschule vor. An der Stalin-Statue erwartet Sie heftiger Widerstand. Greifen Sie die Gegner von zwei Seiten gleichzeitig an. **Tipp:** Teilen Sie Ihre Panzer in zwei Gruppen und fahren Sie auf zwei Straßen nach Norden. So stehen sich die Fahrzeuge nicht immer gegenseitig im Weg und Sie haben einen besseren Überblick.
2. Eilen Sie nun den Einheiten bei der Fabrik zu Hilfe.
3. Das Bahnhofsgelände wird mit schweren Panzerverbänden und Infanterie angegriffen. Beachten Sie die feindliche Angriffsrichtung! **Vorsicht:** An den Schienen liegen Minen!
4. Folgen Sie zuletzt dem eingezeichneten Weg, um die Halle zu verteidigen.

Hitman: Contracts

Diesmal hat es den eiskalten Glatzkopf schwer erwischt. Im dritten Teil der Reihe durchleben Sie noch einmal die besten Szenen aus 47s Vergangenheit. Von den mannigfaltigen Lösungen haben wir für Sie des Hitmans Königsweg als „lautloser Killer" beschrieben.

NACHSPIEL IM SANATORIUM

Wie komme ich an eine Verkleidung?

Durchsuchen Sie den leblosen Körper nach dem Autoschlüssel und folgen Sie dem grün eingezeichneten Pfad. Bei dem Ausrufezeichen sacken Sie ein paar Betäubungsspritzen ein. Begeben Sie sich zügig zum Aufzug und fahren Sie in den ersten Stock. Eine vierköpfige Spezialeinheit der Polizei ist bereits im Gebäude, beeilen Sie sich daher. Links neben dem Lift schnappen Sie sich die Polizeiuniform. Nehmen Sie sich dennoch in Acht, die Beamten durchschauen Ihre Tarnung auf kurze Distanz.

Wie kann ich ungesehen fliehen?

Sobald die Polizisten im Ostteil des Gebäudes beschäftigt sind, flitzen Sie zum Treppenhaus im Südwesten. Steigen Sie bis ganz nach oben aufs Dach. Gehen Sie über den Balkon bis an die Front des Gebäudes und nehmen Sie das Präzisionsgewehr an sich. Zurück bei der Tür, feuern Sie eine Kugel auf den rechten Suchscheinwerfer und werfen die Waffe weg. Begeben Sie sich erneut ins erste Stockwerk in den großen, runden Operationssaal. Dort eilen Sie durch die Tür im Süden. Mit der Polizeiuniform kommen Sie unauffällig unten an den vier Wachen vorbei. Öffnen Sie die Doppeltür im Osten und laufen Sie die Wendeltreppe bei den Patienten nach oben. Lassen Sie nach Belieben das Enforcer-Gewehr aus der Vitrine mitgehen. Spazieren Sie ruhig an dem Polizisten vorbei und öffnen Sie das Fenster im Westen. Klettern Sie die Leiter nach unten, direkt zu dem Fluchtauto, und geben Sie Gas.

MEAT KING'S PARTY

Das Mädchen

Im Wagen schnappen Sie sich die Klamotten des Metzgers und legen Ihre Feuerwaffen ab. Verlassen Sie den Kühlwagen und schließen Sie die Türen mithilfe des roten Knopfs auf der Seite des Vehikels. Betreten Sie das Gebäude und laufen Sie zur nördlichen Treppe. Oben gehen Sie dem Metzger im Westen aus dem Weg und durchsuchen den auf der Karte markierten Raum. Nach der kurzen Zwischensequenz schnappen Sie sich die Hand des Mädchens als Beweisstück.

Der Anwalt

Kehren Sie zurück ins untere Stockwerk und warten Sie in der Umkleidekabine, bis sich der Opiumkellner mit seiner kleinen Freundin vergnügt. Da sie als Erste den Raum wieder verlässt, packen Sie den Kerl und verabreichen ihm Beruhigungsmittel, ohne Aufsehen zu erregen. Ziehen Sie sich um, holen Sie eine Pfeife an der Bar und servieren Sie sie dem Anwalt. Wenn er berauscht ist, nehmen Sie ihm seine Pistole ab und befördern ihn ins Jenseits.

Campbell Sturrock

Begeben Sie sich zügig zurück nach oben. Diesmal gehen Sie in die andere Richtung, nach Osten. Der Aufpasser lässt Sie nicht durch. Steht er auf dem Dach, schleichen Sie sich hinaus. Neben der gegenüberliegenden Tür erklimmen Sie die Leiter und gehen über den Laufsteg bis zum Dachfenster. Übersehen Sie den Mann auf dem Balkon unter Ihnen nicht! Warten Sie, bis der Boss sein Essen genießt, seine Mädchen verlassen dann geschickterweise das Zimmer. Mit der Pistole des Anwalts haben Sie leichtes Spiel. Machen Sie sich aus dem Staub – ein kleiner Hopser von dem Transporter auf den Hof genügt. Zwar entdecken die Leibwächter die Leiche, das tut Ihrem Rang aber keinen Abbruch.

DIE BJARKHOV-BOMBE

Fabian Fuchs

Warten Sie, bis die Patrouille neben dem Flugzeug von Ihnen wegläuft, und hasten Sie zu dem Tower im Süden. Unten schleichen Sie sich ins Wachhaus, betäuben den Burschen und kehren mit der Kleidung auf gleichem Weg zum Rollfeld zurück. Ihr Ziel ist die Kantine im Norden. Nehmen Sie die kleine Flasche mit Abführmittel neben dem Herd an sich, die Sie in den Borschtsch entleeren. Sprechen Sie mit dem Koch, der Ihnen ein wenig unter die Arme greift. Suchen Sie die Toiletten auf und verstecken Sie sich hinter der Tür. Nachdem Ihr erstes Opfer die Suppe verzehrt hat, tritt es den Gang zum WC an. Schalten Sie den Kerl leise aus. Ziehen Sie seine Jacke an und stecken Sie Ihre Waffe weg.

Kommandant Bjarkhov

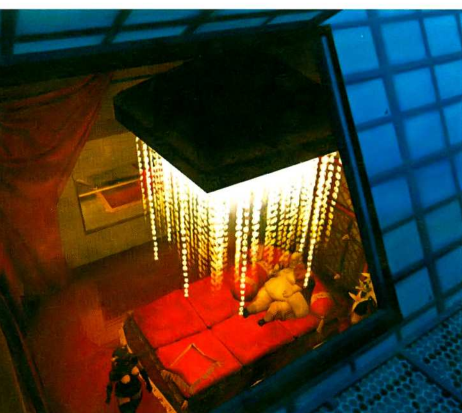
Folgen Sie dem Soldaten, der Sie abholt, halten Sie aber gebührend Abstand zu ihm und den übrigen Wachen. Starten Sie den Wagen auf den Gleisen. Auf der anderen Seite des Tunnels geht's weiter nach Süden in das Schiff. Nachdem Sie an den ganzen Wachen vorbei sind, betreten Sie die Kabine des Kommandanten. Nach der kurzen Zwischensequenz warten Sie ab, bis Ihr Opfer den Wodka holt. Er dreht sich noch einmal kurz um, wenn er am Tisch steht. Danach schleichen Sie sich an und würgen den Kerl ein wenig.

Das Boot

Greifen Sie sich den Universalschlüssel und gehen Sie durch die zweite Tür nach unten. Ganz im Nordwesten holen Sie sich aus der Umkleide einen Strahlenschutzanzug und begeben sich ins Innere des U-Boots. Dort nehmen Sie die drei Bomben an sich, die rechts auf den Kisten lagern. Bei den drei Ausrufezeichen an der Außenhaut des U-Boots platzieren Sie je eine Bombe und suchen das Weite. Bevor Sie durch den Stollen wieder abhauen, zünden Sie die Bomben. Weiter weg dürfen Sie nicht, die Reichweite des Senders ist stark eingeschränkt. Achten

G H I


Gönnen Sie sich den Spaß und erschrecken Sie den Patienten zu Tode. Danach nehmen Sie sich das Gewehr und erlegen die Lichtanlage – die Polizei tappt dann mal wieder im Dunkeln.


Gewisse Schweinereien macht der Fleischkönig nur, wenn er ganz alleine ist. Essen zum Beispiel. Als Dessert sevieren Sie ihm ein Schnellgericht aus blauen Bohnen.

Sie darauf, dass Sie dabei nicht vom Scharfschützen oder umstehenden Personen gesehen werden. Gehen Sie an Bord des Flugzeugs, um diese Mission abzuschließen.

BELDINGFORD ANWESEN

Wie befreie ich Giles Northcott?

Schleichen Sie an den Wachen vorbei und begeben Sie sich zu der Tür im Südwesten. Weiter geht's durch den südlichen Ausgang des Tennisplatzes. Warten Sie, bis sich die Wachen entfernen, und schleichen Sie dann äußerst vorsichtig zu der großen Scheune im Westen. Gehen Sie hinter das Gebäude, am Wasserbassin vorbei durch die erste Tür links. Nehmen Sie das Unkrautmittel und behandeln Sie damit die Tränke der Pferde. Der Stallbursche erleidet einen Schock und verzieht sich auf den Heuboden. Nun legen Sie draußen den Satellitenempfang lahm und locken so die Wachen an die frische Luft. Verstecken Sie sich innen hinter den Strohballen, klauen Sie den Schlüssel aus der jetzt verwaisten Wachstube und befreien Sie Giles aus der Pferdebox. Schwierigkeiten kann Ihnen nur noch die Patrouille im mittleren Zimmer machen. Sie läuft auf dem Laufsteg über Ihnen.

Lord Winston Beldingford

Marschieren Sie zurück, an der Mauer entlang bis zu dem Gebüsch, wo sich die beiden Sicherheitsmänner treffen. Huschen Sie dem Mann linksherum nach und betreten Sie den kleinen Hinterhof, auf dem Sie sich in die Ecke kauern, bis die dortige Wache weg ist. Nehmen Sie die kleine Treppe nach unten ins Haus. Gleich links um die Ecke befindet sich der Heizungskeller, der mit einem Blitzsymbol auf der Karte markiert ist. Dort stellen Sie das warme Wasser ab. Kehren Sie zurück auf den Hinterhof und steigen Sie die Leiter nach oben auf den Balkon. Im Schlafzimmer packen Sie das Gift ein, das auf der Kommode steht. Im gegenüberliegenden Badezimmer schieben Sie den Spiegel beiseite und steigen die Treppe nach oben. Schleichen Sie auf den Lord zu. Treten Sie sofort den Rückzug an, wenn er aufsteht, und verstecken Sie sich. Nachdem er das Schlafzimmer verlassen hat, schleichen Sie zu seinem Nachttisch und vergiften die Milch.

Alistair Beldingford

Flüchten Sie erneut in den Gang. Nachdem das Gift wirkt, stehlen Sie sich in den angrenzenden Raum und öffnen einen weiteren Geheimgang hinter dem Bücherregal. Ein Stockwerk tiefer klauen Sie dem Schlafenden den Jagdrock und die Flinte. Damit können Sie sich auf den Fluren sehen lassen. Zwei Zimmer weiter südlich verbirgt sich hinter der Literatur eine Wendeltreppe zum Whiskyfass im Keller – Gift haben Sie bereits. Verlassen Sie das Anwesen und schlendern Sie gemächlich zu Ihrem Ausgangspunkt.

RENDEZVOUS IN ROTTERDAM

Wie bekomme ich die Fotos?

Verlassen Sie sofort den Raum und steigen Sie die Treppe nach unten. Rennen Sie nach Norden die Straße nach unten und über den schmalen Kiesweg am Bretterzaun entlang. An der Ecke steht der Fotograf und pafft vor sich hin. Entwenden Sie ihm die Klamotten und den Umschlag mit den Moneten und ziehen Sie ihn ein Stück ins Dunkel. Eine Spritze genügt, vorausgesetzt Sie gehen zügig vor.

Rutger Van Leuven

Legen Sie Ihre Waffen ab und gehen Sie durch das Gittertor in die Rockerabsteige. Nach der üblichen Abtastprozedur suchen Sie den Barmann im Westen des Ladens auf und folgen ihm nach oben – er bringt Sie zum Obermotz persönlich. Sobald er vor dem Safe steht, erledigen Sie den Kerl. Schnappen Sie sich die Bilder aus dem Safe, die richtige Kombination trägt Rutger bei sich.

Klaas Teller

Übers Treppenhaus spazieren Sie ganz runter in den Keller. In dem Nadelstreifenanzug lassen Sie sich dort besser nicht blicken. Drehen Sie Klaas' Peinigern den Saft ab. In der Waschküche im Nordosten bekommen Sie eine Bikerkluft und betreten damit die Folterkammer. Legen Sie den Hebel um und verschwinden Sie aus der Kellertür im Süden. Überqueren Sie den Hof, an dessen Westseite Sie durch die Zaunlücke schlüpfen. Durch das Bauwerk dahinter kehren Sie zu dem Lastwagen vor Ihrem Ausgangspunkt zurück und flüchten.

TÖDLICHE FRACHT

Wie komme ich an das Auto?

Betreten Sie das Dirty Rabbit. Heuern Sie das leichte Mädchen hinter dem Schaufenster an. Sie lenkt den Chauffeur auf der Straße ab, sodass Sie in aller Ruhe den Peilsender platzieren können.

Wie gelange ich zum Kai?

Stiefeln Sie weiter zur Fernsehantenne, die auf der Karte mit einem Blitzzeichen versehen ist. Stören Sie den Empfang, wodurch der Fernseher des Pförtners ausfällt. Während dieser den Schaden behebt, schlüpfen Sie durch den Zaun und in das Wachhaus links. Achten Sie darauf, dass sich dort nur ein Polizist befindet und seine zwei Kollegen an der Ecke in ihr Gespräch vertieft sind. Ducken Sie sich, damit Sie der Mann hinter dem Schalter nicht entdeckt, und stibitzen Sie die Uniform aus der Umkleidekabine gleich links um die Ecke. Nun spazieren Sie nach Westen zu dem kleinen Kabuff, in dem Sie sich wiederum verkleiden – diesmal als Hafenarbeiter samt Werkzeugkoffer. Legen Sie alle Waffen ab und gehen Sie nach Süden hinter das Lagerhaus.

Wie schalte ich Boris aus?

Warten Sie eine halbe Ewigkeit an der Tür, bis alle Spezialeinheiten aus dem Raum gelaufen sind und sich das Tor geschlossen hat. Laufen Sie flugs die Treppen hoch und klettern Sie die Leiter auf das Dach. Pirschen Sie sich an den Scharfschützen an, betäuben Sie ihn und entwenden Sie sein Gewehr und die Kleidung. Lassen Sie ihn auf dem Dachboden verschwinden, damit der Hubschrauber ihn nicht entdeckt. Boris erkennen Sie an dem roten Flanellhemd, er läuft zur Brücke hoch. Schalten Sie ihn aus, bevor er den Fernzünder in die Hand nimmt und die Ansprache hält, sonst haben Sie verloren.

Wie entwische ich?

Eigentlich schenkt Ihnen nach dem Chaos kaum jemand Beachtung. Legen Sie das Scharfschützengewehr weg, denn ein Scharfschütze mit Waffe ist eindeutig zu auffällig. Kraxeln Sie nach unten und machen Sie sich aus dem Staub.

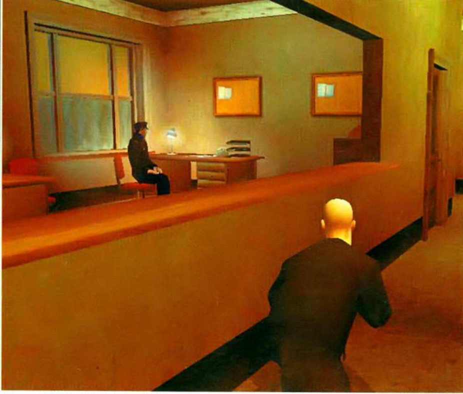
ALTE HANDELSTRADITIONEN

Fritz Fuchs

Nehmen Sie den Konferenzausweis mit. Nachdem Sie Ihre Waffen abgegeben haben, begeben Sie sich zum Empfang, um einzuchecken. Gehen Sie in den zweiten Stock des Ostflügels zu Ihrem Zimmer, wo Sie auf den Hotelpagen



Borschtsch verursacht enorme Blähungen. Der Hitman holt den Patienten mit der Giftspritze auf den Boden der Tatsachen zurück und legt ihn flach.



Sicher, beim Anblick dieses fleißigen Beamten juckt sofort der Zeigefinger. Zügeln Sie Ihre Arbeitswut und schleichen Sie vorbei. Der Typ ist mit der Narrenkappe schon genug gestraft.

warten. Sobald der das Zimmer betritt, schnappen Sie sich den Universalschlüssel, der im Schloss steckt. Kehren Sie zum Empfang zurück. Links neben der Treppe knacken Sie das Schloss der Doppeltür, wenn die Patrouille gerade nicht da ist. Sobald der Polizist am Beckenrand in die andere Richtung schaut, gehen Sie zu den gegenüberliegenden Duschen und passen dort Fritz auf dem Weg in die Umkleidekabine ab. Nehmen Sie ihm den Schlüssel für den Röntgenraum ab und gehen Sie auf gleichem Weg zurück. Alternativ stellen Sie sich in die Sauna und drehen den Dampf auf, wenn er gerade am Schwitzen ist.

Franz Fuchs

Gehen Sie in Zimmer 203. Von dort aus springen Sie auf den Balkon Ihres Opfers. Harren Sie links neben der Balkontür aus. Huschen Sie hinter dem Rücken des Wächters ins Zimmer, wenn dieser nach draußen tritt. Überraschen Sie Franz unter der Dusche und fangen Sie den Wächter ab, nachdem er erneut durch die Tür verschwindet. Da Ihr Auftrag in wenigen Minuten erledigt ist, betäuben Sie den Beschützer draußen. So bekommt auch die nette Dame nebenan nichts mit. Legen Sie ihn mit unter die Dusche. Greifen Sie den Koffer und schwingen Sie sich rüber nach 203. Die Waffen lassen Sie besser hier, Sie benötigen sie ohnehin nicht.

Wie komme ich in den Röntgenraum?

Gehen Sie in den zweiten Stock über die Treppe im Norden, wo Sie nicht kontrolliert werden. Rechts neben dem Metalldetektor im Westen gelangen Sie durch den Notausgang aufs Dach. Der Wächter im Zimmer gegenüber pendelt nur zwischen den beiden Fenstern rechts hin und her, der Kerl im Raum vor der Bombe tut es ihm gleich. Klettern Sie durchs Fenster und schleichen Sie links raus auf den Flur. Betreten Sie das angrenzende Zimmer, wenn der Wachmann links stehen bleibt, und holen Sie sich die C-Bombe aus der Abstellkammer. Kehren Sie auf die gleiche Art und Weise zurück. Mit der Bombe kommen Sie ohne Probleme durch die Kontrollen bis zum Fluchtpunkt. Diese Mission haben Sie erfüllt, ohne auch nur einen Schuss abzufeuern.

DRACHENJAGD

Von wo aus kann ich schießen?

Diese Mission ist im Handumdrehen erledigt. Gehen Sie durch die Gasse nach Norden und biegen Sie auf der Hauptstraße rechts ab. Klettern Sie die Stufen zu dem Baum hoch, packen Sie das Scharfschützengewehr aus und schauen Sie durch das Tor in Richtung des Pavillons, wo sich die beiden Herren treffen. Den Unterhändler erkennen Sie an dem roten Gewand. Geben Sie einen Schuss auf ihn ab, werfen Sie die Waffe weg und machen Sie sich aus dem Staub.



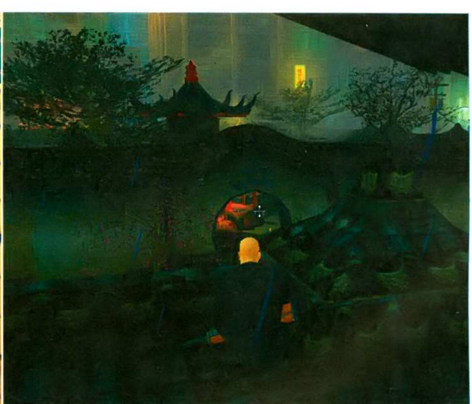
Die Dame hält Nummer 47 bei der Stange, da er sonst gleich rot sieht. Heuern Sie sie an, damit der Autofetischist gegenüber wenigstens für zwei Minuten mal etwas anderes begrapscht als die Rundungen seines Autos.

VORFALL IM WANG FOU

Wie erledige ich den Unterhändler?

Laufen Sie zu dem Kanaleinstieg vor dem Restaurant. Warten Sie ab, bis die Limousine eintrifft. Der Chauffeur verkrümelt sich in die Gasse, um seine Blase zu entleeren, wo Sie ihn betäuben. Schaffen Sie ihn nach unten in die Kanalisation. Steigen Sie über den Hinterhof des Restaurants durch die linke Tür ein und gehen Sie Treppe nach oben. In dem rot illuminierten Raum stellen Sie sich vor die Doppeltür. Warten Sie, bis der Chinese sich von Ihnen wegbewegt. Stehlen Sie sich durch den Raum nach links bis zu dem Safe, der mit dem Ausrufezeichen markiert ist. Nehmen Sie die Bombe nebst Zünder an sich sowie das W2000 und verkleiden Sie sich. Jetzt schaffen Sie den ganzen Krempel zu dem bewusstlosen Fahrer, ziehen seine Uniform an und platzieren die Bombe im Auto. Flanieren Sie nicht direkt an den Triaden vorbei und meiden Sie die Leibwächter – Chauffeure schleppen keine Gewehre mit sich. Begeben Sie sich zurück in die Kanalisation, streifen Sie die Chinesen-Klamotten über und nehmen Sie das Präzisionsgewehr mit. Gehen Sie nach Osten bis kurz vor die zwei Schurken an der Brücke. Sie schalten fast die ganze Bande mit einem Schlag aus, indem Sie den Wagen an dieser Stelle hochgehen lassen. Halten Sie etwas Abstand, nehmen Sie den Sender zur


Ganz schön abgebrüht, der Waffenhändler. Jedenfalls, nachdem Sie die Sauna auf die richtige Temperatur gebracht haben, und er ein paar wirklich heiße Minuten hatte.


Das ist die leichteste Übung für 47 und schnell verdientes Geld obendrein: anlegen, abwarten, abdrücken. Glücklich grinsen nicht vergessen.

Hand und gedulden Sie sich, bis die Burschen die Flucht im Auto antreten.

Die restliche Leibgarde

Normalerweise bleiben nur zwei Zielpersonen übrig. Diese sitzen dummerweise mitten im Restaurant in einem Raum, der nur einen Zugang und keine Fenster hat. Gehen Sie kaltschnäuzig auf dem gewohnten Weg über den Hinterhof in den ersten Stock, diesmal allerdings nach rechts am Fahrstuhl vorbei. Gleich hinter der Tür steht ein Posten, der sich eigentlich nicht wegbewegt. Gehen Sie schnurstracks an ihm vorbei und stellen Sie sich rechts hinter den Raumteiler. Er ist misstrauisch und räumt seinen angestammten Platz. Während er seine Runde dreht, nehmen Sie die Leibwächter unten an der runden Tafel mit dem Präzisionsgewehr ins Visier. Es ist etwas schwierig, da sie ziemlich verdeckt sind. Feuern Sie zügig zwei Schüsse ab. Bis jemand etwas bemerkt, sind Sie längst über alle Berge.

MASSAKER IM FISCHLOKAL

Wie erledige ich den Red Dragon?

Bei dieser Mission kommt es vor allem auf Schnelligkeit an, da die Polizisten erst langsam aufmarschieren, um Ihnen das Leben schwer zu machen. Düsen Sie deshalb sofort nach Osten auf den Hinterhof des Fischlokals. Knacken Sie die Kellertür und holen Sie sich rechts im Vorratsraum die Kleider des Kochs. Im Norden passen Sie den ersten Unterhändler ab, der mal für kleine Drachen muss. Zerren Sie ihn in den Kanal, sonst wird er entdeckt, und entkleiden Sie ihn – die Klamotten benötigen Sie erst im späteren Verlauf.

Der Polizeichef und der Diplomat

Begeben Sie sich abermals in den Keller, sabotieren Sie an der Wand vis-a-vis die Gasleitung und betäuben Sie den Koch, der zur Reparatur herbeieilt. Zwischen den Mülltonnen klettern Sie nach unten und holen sich das Rattengift. So ausgerüstet, spazieren Sie durch den Hintereingang in die Küche. Mit dem Pulver versetzen Sie die Drinks, Sie stellen das Tablett auf die Durchreiche und klingeln. In der Ecke sieht Sie der Barkeeper nicht, der Ihre Verkleidung sofort durchschauen würde.

Wie komme ich ins Restaurant?

Nun haben Sie als Red Dragon Ihren großen Auftritt. Damit gelangen Sie ohne Probleme in das Restaurant. Im ersten Stock schieben Sie das Medaillon auf den Tisch und wandeln durch den nächsten Ausgang.

LEE HONGS ENDE

Die Vorbereitungen

Besuchen Sie das Restaurant und gehen Sie in die Bar auf der linken Seite. Sprechen Sie den Barkeeper an der Theke an und nehmen Sie seine Einladung ins Freudenhaus an sich. Zu guter Letzt stibitzen Sie das Abführmittel, das im Regal steht. Gehen Sie zu der von zwei Leibwächtern verstellten Doppeltür. Zeigen Sie Ihre Einladung vor und folgen Sie dem Herrn. Schildern Sie der Puffmutter Ihre Bedürfnisse und verschwinden Sie mit Mei Ling aufs Zimmer. Betreten Sie mit ihr den Balkon, wo Sie links ums Gebäude schleichen. Bleiben Sie nach dem Sprung nah am Geländer stehen, um der Dame zu helfen – sie rutscht sonst ab. Stehlen Sie sich an der rechten Seite über die Brücke, gehen Sie die Stufen nach unten und hinaus auf den Hinterhof, wo Sie dem Mädchen die Freiheit schenken und die Zahlenkombination erhalten. Vorsicht, dort dreht eine Patrouille ihre Runden! Sobald diese einen Fuß vor die Tür setzt, betäuben Sie sie und klauen ihr den Red-Dragon-Fummel. Bis sie aufwacht, haben Sie bereits die Figur in Ihrem Besitz und tauschen dann ohnehin die Tarnung.

Die Jadefigur

Mit der Verkleidung statten Sie dem Spitzel im Keller einen Besuch ab. An den Wachen kommen Sie immer knapp vorbei, Licht ausknipsen oder gar Waffengebrauch sparen Sie sich besser. Drehen Sie den Burschen möglichst den Rücken zu, bei einem Zweiergespann müssen Sie in den sauren Apfel beißen und marschieren mittendurch. Als Dank für seine Befreiung verrät Ihnen der Agent den Standort der Figur, die sich zufällig in einem der etwa fünf Safes im Haus befindet. Falls Sie in das Anwesen sollen, gehen Sie weiter durch den Keller bis zu dem Steg, wo Sie runterspringen und rechts weitermarschieren. Sie landen so hinter den zwei Wachen vor dem Aufzug, die Sie nicht einmal bemerken. Im Anwesen selbst nehmen Sie den Weg außen herum, sodass Sie hinter den Wachen an der Treppe nach oben schleichen können. Oben passt mal wieder ein Bösewicht auf die Sachen seines Herrn auf. Stellen Sie sich neben die Türen, wenn er aus dem Arbeitszimmer zurückkehrt. Leeren Sie den Geldschrank und entwischen Sie nach dem gleichen Muster wie eben – Alarm löst er nicht aus.

Hongs Ende

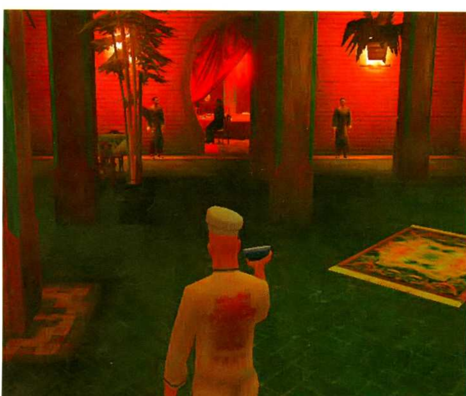
Zum Abschluss kümmern Sie sich um den Triadenführer, der in der Zwischenzeit im Restaurant diniert. Kehren Sie zur Waschküche im Keller zurück. Heben Sie die Arbeitskleidung des Küchenpersonals vom Boden auf. In der Küche kommen Sie dem Koch gerade recht. Er schickt Sie mit einer Suppe zu Lee Hong, die Sie ihm vorab mit dem Fläschchen Abführmittel vergällen. Treten Sie beim Servieren von hinten an Hong heran. Ein kleiner Schluck kurbelt die Verdauung des Vorkosters schlagartig an, der alsbald auf dem Örtchen verschwindet. Sorgen Sie derweil für Atemnot bei seinem Chef und sehen Sie zu, dass Sie davonkommen. Ein paar Meter neben dem Hinterhof befindet sich ein Abholpunkt. Verabschieden Sie sich von der Bildfläche, bevor der Dicke wiederkommt, und stauben Sie die Belohnung ab.

JÄGER UND GEJAGTER

Wie entkomme ich?

Lassen Sie alles stehen und liegen und sprinten Sie auf den Flur, bevor die Spezialeinheiten da sind. Gehen Sie geradeaus und gleich in das erste Zimmer rechts. Springen Sie aus dem Fenster auf das Flachdach vor Ihnen. Unter Ihnen schlendern zwei Polizisten ums Haus. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein Laufgitter, von dem aus Sie sich nach unten auf die Mülltonne gleiten lassen. Das macht etwas Lärm, achten Sie daher darauf, dass die Luft rein ist. Bleiben Sie dem Wachtmeister links dicht auf den Fersen und biegen Sie am Ende der Gasse rechts ab, bevor Sie sein aus der anderen Richtung kommender Kollege entdeckt. Um die Ecke beobachtet ein Sanitäter das Geschehen. Sie schicken ihn ins Reich der Träume, ziehen ihn ein Stück in die Gasse und klauen Uniform und Wagenschlüssel. So erkennt Sie keiner. Machen Sie sich an den Polizeichef von hinten ran, in der Seitengasse haben Sie Deckung. Einen Schuss und einen kurzen Sprint später sind Sie frei – der Krankenwagen im Norden dient als Fluchtfahrzeug.

ANSGAR STEIDLE



Reis mit Abführmittel versetzt, ist fast wie der Quickie in der Disco: schnell rein, schnell raus – nur auf die Toilette geht's allerdings erst nach dem Schlucken.



Ein beherzter Sprung in den Container rettet Sie vor den Spezialeinheiten und 47 das Abendessen. Danach kann Sie aber keiner mehr riechen.

Far Cry – Sandbox-Editor-Guide

AUF DVD
LEVEL (NUR AUF AB-18-DVD)

Eine Insel mit zwei Bergen ... Sie kennen sicher noch die lustige Beschreibung der Augsburger-Puppenkisten-Insel von Jim Knopf. Dank des komfortablen Editors von FAR CRY lässt sich problemlos ein handgemachtes Lummerland erstellen, auf dem es vor Action nur so kracht.

ANSCHAUUNGS-UNTERRICHT

Wenn Sie sich als Inselbastler betätigen möchten, brauchen Sie vor allem zwei Dinge: Geduld und eine ruhige Hand. Lassen Sie sich nicht durch die vielen Begriffe abschrecken. Sie finden auf der Heft-DVD unter **Spezial** unsere Tutorial-Insel. Kopieren Sie sich den Levelordner in Ihr Spielverzeichnis\Levels. Starten Sie den Sandbox-Editor und laden Sie die Datei **pca tutorial.cry**. Jetzt können Sie sich alle Begriffe und Menüerklärungen gleich zu Gemüte führen. Achtung: Leider erweist sich der Editor nicht immer als stabil. Speichern Sie daher in regelmäßigen Abständen Ihr Werk ab und erstellen Sie auch eine Sicherheitskopie Ihres Levelordners. Nach einem eventuellen Programmabsturz lässt sich Ihre Insel vielleicht nicht mehr laden und alle bisher investierten Stunden sind dann für die Katz. Natürlich können wir mit unserem Einstieg längst nicht alles abdecken, was der Editor zu bieten hat. Weitere Tipps und Erklärungen finden Sie auf der Heft-DVD in den PDF-Dateien zum Sandbox-Editor, die uns freundlicherweise von Crytek zur Verfügung gestellt wurden. Ein weiterer Dank geht an Thorsten Rinke (Jakan), der uns mit ersten Tipps zum Editor versorgte. Im Internet gibt es einige sehr gute Editor-Foren, die Sie auf jeden Fall besuchen sollten, wenn Sie Fragen zum Editor haben.

Editor-Links:
www.farcry-editor.de
http://forum.gamesweb.com/forums/forumdisplay.php?s=&forumid=477

SCHRITT 1: VOREINSTELLUNG UND BENUTZEROBERFLÄCHE

Starten Sie den Editor, klicken Sie auf **File** und wählen Sie **New**. Benennen Sie Ihre Insel und lassen Sie das Häkchen in der Checkbox **Use Terrain** aktiviert. Mithilfe der Einstellungen **Heightmap Resolution** und **Meters per Unit** bestimmen Sie die Größe der Karte. Für erste Schritte genügt eine Karte mit den Parametern 256x256 und einem **Meter per Unit**. Wenn Ihre erste, noch leere Karte geladen ist, schauen Sie sich zunächst einmal den Aufbau des Arbeitsfensters an. Wichtigste Schaltstelle ist das 3D-Fenster (**Perspective**). Doppelklicken Sie darauf, um die Rasteransicht (**Map**) auszuschalten. Im rechten Bildschirmteil finden Sie die **RollupBar**. Über diese Schaltfläche haben Sie den schnellsten Zugriff zu den wichtigsten Funktionen, die Sie für dieses Tutorial brauchen. In der oberen Befehlszeile benötigen Sie die Schaltflächen **Terrain**, **Texture** und **Lighting** für das Tutorial. Sie werden bald merken, dass eine Unmenge an Objekten, Icons usw. auf Ihrer Karte entstehen. Um den Überblick zu behalten, sollten Sie unbedingt die Schaltfläche **Layer Settings** in der **RollupBar** nutzen. Sie können dort Gruppen erstellen und diese dann wahlweise ein- oder ausblenden. Es ist sinnvoll, zum Beispiel getrennte Gruppen für Vegetation, KI-Einstellungen, Objekte usw. anzulegen. Sie müssen nur daran denken, die richtige Gruppe zu aktivieren, bevor Sie an Ihrer Karte weiterbasteln. Mit diesen wichtigen Infos zur Vorbereitung kann es jetzt losgehen, im nächsten Schritt erstellen Sie Ihre erste Insel.

SCHRITT 2: TERRAIN GENERIEREN

Über die Schaltfläche **Terrain** gelangen Sie zum Werkzeug, um Ihre Insel zu gestalten. Wählen Sie dort den Button **Generate Terrain**. **Feature Size** bestimmt die Größe der generierten Landmasse, **Bumpiness/Noise** die Anzahl der Geländeerhebungen, **Detail** gleicht Unebenheiten aus. **Variation** bestimmt, wie stark die Landmasse aufgeteilt werden soll, und **Blurring** glättet ebenfalls Unebenheiten. Die drei übrigen Regler können Sie ignorieren. Um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie sich die Einstellungen auswirken, experimentieren Sie ein wenig mit den Schiebereglern. Sie können jederzeit eine begonnene Insel modifizieren. Wenn Sie mit der erschaffenen Insel zufrieden sind, lassen sich erste Detailverbesserungen mithilfe der Option **Modify** vornehmen. Speichern Sie aber vorher Ihre Insel ab, da Änderungen des Wasserstandes (**Set Water Level**) und die verschiedenen Weichzeichner (**Smooth**-Optionen) zu radikalen Veränderungen führen.

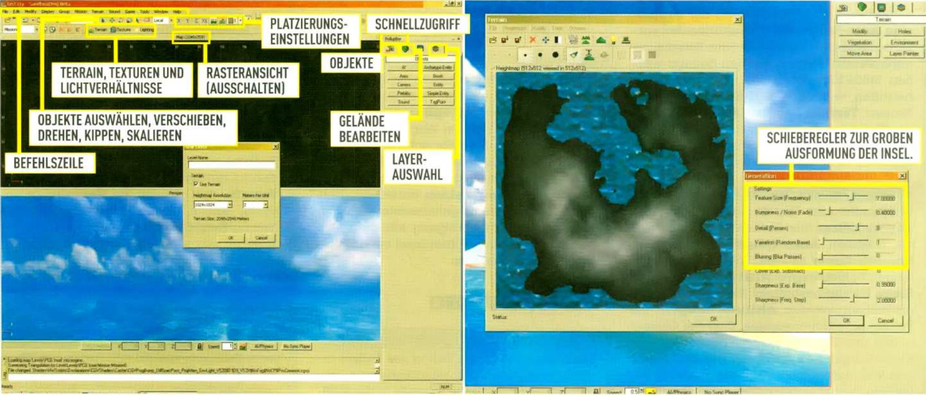
SCHRITT 3: ES KOMMT FARBE INS SPIEL

Texturen auswählen

Keine Sorge, das grellrote Erscheinungsbild Ihrer Insel wird in diesem Abschnitt mit schönen Texturen beklebt. Machen Sie sich vorher Gedanken, welche Art von Insel Sie erstellen wollen (Sandstrände, Felsklippen, Wald und so weiter). Wählen Sie dann die Option **Texture** unter der Befehlszeile aus. Jetzt öffnet sich das Fenster **Terrain Layers Editor**. Sie müssen als Erstes neue Texturschichten (**Layers**) anlegen. Klicken Sie auf das Icon **New (Insert)** rechts neben dem Schriftzug **Layers**. Benennen Sie die neuen Texturschichten sinnvoll, zum Beispiel Strand, Klippe, Erde etc. Jetzt müssen Sie jeder Schicht einen Texturtyp zuweisen. Markieren Sie den gewünschten **Layer** und klicken Sie auf **Load Texture**. Suchen Sie aus dem Ordner **Textures/Terrain** die passende Textur heraus. Für einen wassernahen Strandabschnitt ist zum Beispiel die Textur **e3_sand_wet.bmp** geeignet. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **Open**. Damit haben Sie die Grundtextur bestimmt, darüber hinaus möchten Sie vielleicht noch eine Detailansicht auswählen, die Sie mithilfe der Schaltfläche **Edit Surface Types** bestimmen.

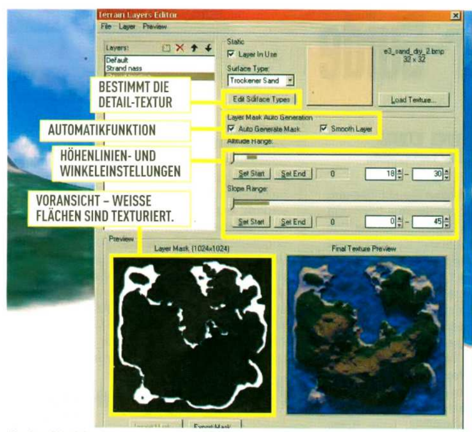
Nahansicht

Vergeben Sie eindeutige Namen für die Detail-Texturen, um sie einfacher zuordnen zu

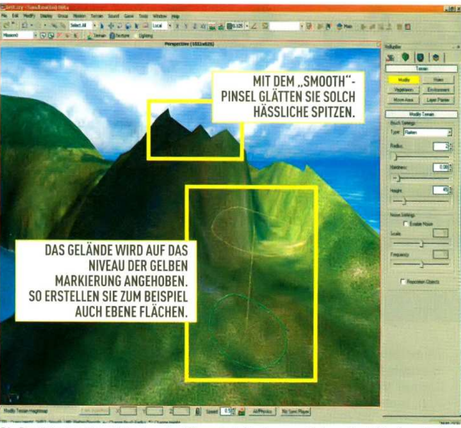


Die gelb markierten Bereiche des Arbeitsfensters werden Sie am häufigsten benötigen. Machen Sie sich mit den Funktionen ausgiebig vertraut.

Mit diesem Werkzeug sehen Sie schon, welche Umrisse Ihr persönliches Eiland haben wird. Je heller eine Fläche auf der Karte dargestellt ist, desto höher ist dort das Gelände.



Machen Sie sich mit den verschiedenen Funktionen dieses Arbeitsfensters gut vertraut. Damit erstellen Sie das Texturgerüst und suchen die Texturen aus, die Sie später von Hand einfügen möchten. Das untere, rechte Fenster zeigt die texturierte Insel.



Die Bezeichnung Pinsel ist etwas irreführend, da Sie immer mit einem kreisförmigen Tool Ihr Gelände verändern. Die Benutzung dieser Werkzeuge ist gewöhnungsbedürftig, speichern Sie also vor einer solchen Maßnahme unbedingt ab. Das erspart Ihnen etlichen Frust.

können. Sie erstellen einen **Surface Type** mit der Schaltfläche **Add**. Den Namen weisen Sie mit **Rename** zu. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche mit den drei Punkten, rechts neben **Detail Textures**. Suchen Sie eine geeignete Textur heraus (für Sand zum Beispiel **detail_sand_gk03.dds**). Auf diese Weise bestimmen Sie im **Terrain Layers Editor** für jede gewünschte Texturschicht einen **Surface Type**. Vorsicht, die Detailtexturen sind auf sieben Stück begrenzt, überlegen Sie sich also, welche Texturschicht Sie detailliert darstellen möchten.

Koordinaten und Kachelgröße

Im Arbeitsfenster **Surface Types** finden Sie im unteren Teil die Werte **X Scale**, **Y Scale** und **Projection Axis**. Standardmäßig ist hier der Wert 1 beziehungsweise **Z-Axis** eingetragen. Nicht immer führt dies zu einer realistischen Darstellung. Für Gras- oder Straßentexturen reduzieren Sie **Scales** besser auf 0,5 oder 0,25. Bei Detailtexturen für Felsen ist ein Wert von 0,06 gut geeignet. Probieren Sie ein wenig, bis Sie eine Kachelgröße gefunden haben, die Sie zufrieden stellt. Falls die Darstellung verkehrt ausgerichtet erscheint, verändern Sie die Einstellung der **Projection Axis**. Bestimmte Texturen werden verzerrt dargestellt, wenn sie zum Beispiel an unpassenden Geländepartien benutzt werden. Steile Klippentexturen sind etwa davon betroffen, wenn der Wert **Slope Range** im Fenster **Terrain Layers Editor** zu niedrig gewählt wird. Auf unserer Beispiel-Insel sah die Darstellung der Felspartien erst ab einem Wert von 75 für **Set Start** ordentlich aus.

Texturen ans Gelände anpassen

Wählen Sie eine Texturschicht im **Terrain Layers Editor** aus. Stellen Sie sicher, dass die Häkchen **Auto Generate Mask** und **Smooth Layer** aktiviert sind. Mithilfe der beiden Schieberegler **Altitude Range** und **Slope Range** bestimmen Sie, wo die Texturen platziert werden. **Altitude Range** ist im Prinzip eine Höhenangabe. 0 ist der Ozeanboden und 255 die höchste Erhebung. Die Einstellungen **Set Start** und **Set End** legen nun fest, auf welchem Höhenniveau die jeweilige Textur angewendet wird. Der Wasserspiegel ist standardmäßig auf den Wert 16 eingestellt. Ein Sandstrand oberhalb der Wasseroberfläche könnte beispielsweise bei 17 beginnen. Mit dem Regler **Slope Range** legen Sie zusätzlich fest, ob die Textur nur innerhalb bestimmter Neigungen zum Einsatz kommen soll. Der Wert 255 entspricht dabei einem Winkel von 90°. Um beispielsweise steile Felsklippen zu texturieren, stellen Sie den Startwert auf 200 und den Endwert auf 255 ein. Die beiden Fenster **Layer Mask** und **Final Texture Preview** geben Ihnen einen Vorgeschmack auf Ihre gewählte Texturierung. Dabei gilt, dass die gezeigten weißen Flächen im Fenster **Layer Mask** mit der Textur versehen sind, die schwarzen Flächen hingegen nicht. Damit die Textureinstellungen nun in der 3D-Ansicht gezeigt werden, klicken Sie in der Befehlszeile auf **File** und wählen dann **Generate surface texture**. Achtung, jede Änderung, die Sie bei den Texturen vornehmen, wird erst wieder im 3D-Fenster sichtbar, wenn Sie erneut **Generate surface texture** gewählt haben. Solange Sie noch probieren und verbessern, wählen Sie im Fenster **Select Texture Dimensions** am besten 1.024x1.024. Erst wenn Ihre Insel komplett fertig gestellt ist, greifen Sie auf höhere Einstellungen zurück. Sollte es dabei zu Fehlermeldungen kommen, reduzieren Sie die Texturdimension wieder.

Handbemalung

Perfektionisten greifen neben der Automatikfunktion im Texturfenster noch auf den **Layer Painter** in der **RollupBar** zurück. Damit werden beispielsweise Wege und Straßen erstellt. Zuvor suchen Sie sich wie beschrieben die gewünschte Textur aus. Achten Sie aber darauf, dass Sie das Häkchen bei **Layer Mask Auto Generation** entfernen. Erst dann steht Ihnen die gewünschte Textur im **Layer Painter** zur Verfügung. Mithilfe dieser Technik verleihen Sie Ihrer Insel ein noch individuelleres Aussehen.

SCHRITT 4: TERRAIN-TUNING

Optionen der RollupBar

Wenn Sie etwas mehr Zeit in das äußere Erscheinungsbild Ihrer Insel investieren möchten, ist die Schaltfläche **Terrain** in der **RollupBar** ein wichtiges Werkzeug. Dort benutzen Sie quasi einen Pinsel, um das Gelände manuell zu verfeinern. Es gibt zwei so genannte **Brush Settings**: **Flatten** und **Smooth**. Der erste Pinsel dient dazu, manuell Gräben oder Erhöhungen einzufügen, der zweite Pinsel ist eine manuelle Glättungsfunktion. **Radius** beschreibt die Pinselstärke. Mit der Einstellung **Hardness** bestimmen Sie die Übergänge. Je niedriger dieser Wert eingestellt ist, desto weicher ist der Übergang.

Perfekte Geländegestaltung

Der Pinseltyp **Flatten** wird wichtig, wenn Sie zum Beispiel größere Objekte (Häuser, Baracken) einfügen möchten. Solche Objekte lassen sich am besten auf einer ebenen Fläche platzieren. Dies erreichen Sie mithilfe von **Flatten**. Stellen Sie einen gewünschten Höhenwert ein. Die Zielhöhe wird mit einem gelben Kreis markiert, die aktuelle Geländehöhe mit einem grünen Kreis. Wenn die beiden Kreise deckungsgleich sind, haben Sie die Zielhöhe erreicht. Der Pinseltyp **Smooth** hilft Ihnen, unschöne Kanten und spitze Winkel natürlicher aussehen zu lassen. Üben Sie mit dieser Pinselfunktion ausgiebig, da die Pinselführung etwas Fingergeschick erfordert. Extra-Tipp: Mit der Kombination **Alt** und **Backspace**-Taste machen Sie Arbeitsschritte wieder rückgängig.

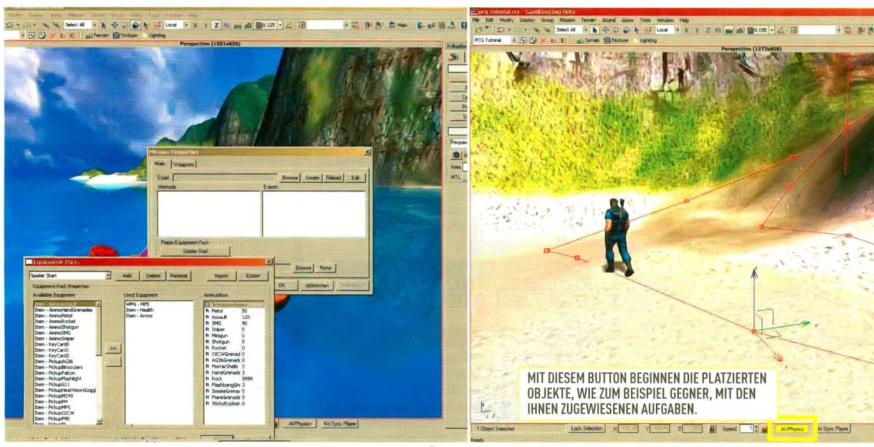
SCHRITT 5: VEGETATION

Kategorien festlegen

Ihre Insel wird erst lebendig, wenn Sie die Texturen mit Pflanzen versehen. Klicken Sie dazu in der **RollupBar** auf die Schaltfläche **Terrain**, dort wählen Sie **Vegetation**. Im neuen Fenster klicken Sie zunächst auf das Icon für **New Category**. In unserem Beispiel arbeiten wir mit den Kategorien Palmen, Strandgras und Strauchschicht. Da die Pflanzen mit einem Arbeitspinsel aufgetragen werden, ist es übersichtlicher, mit Kategorien zu arbeiten.

Pflanzen bestimmen

Jeder Kategorie werden nun bestimmte Pflanzenobjekte zugeordnet. Wählen Sie die gewünschte Kategorie und klicken Sie dann auf das Icon für **Preview** (blaues Plus-Symbol). Suchen Sie sich in dem neu erscheinenden



Vergeben Sie immer eindeutige Namen für die Ausrüstungs-Packs. So haben Sie den Überblick, welches Equipment-Pack für welche Figur geeignet ist.

Die Schaltfläche AI/Physics ist ein wertvoller Helfer. Sie können mit der Kamera immer am Geschehen bleiben und erkennen etwaige Fehler der KI sofort.

Fenster die gewünschten Pflanzen aus. Bestätigen Sie mit **Open**, wenn Sie mit der Auswahl fertig sind. Achtung, die Auswahl erfolgt wie im normalen Windows-Explorer. Das heißt, mithilfe der **Umschalt**- und **Strg**-Taste können mehrere Dateien auf einmal geöffnet werden. Objekte wie Felsen oder Bananenstauden lassen sich zwar mit der Pinselfunktion aufmalen, dabei kommt es aber manchmal zu Fehlermeldungen, wenn Sie den Level erneut im Editor laden. Im Spiel hat das meist zur Folge, dass man durch solche Objekte hindurchläuft. Es ist besser, Objekte mit der Funktion **Brush** in der **RollupBar** einzufügen.

Verhalten festlegen

Im Fenster **Objects** suchen Sie die Pflanzen aus, die mit dem aktuellen Pinsel gepflanzt werden sollen. Sie können mehrere Pflanzensorten gleichzeitig auswählen (**Umschalt**- oder **Strg**-Taste benutzen). Im unteren, tabellenartigen Fensterteil sind einige Einstellungen entscheidend, wenn die Bepflanzung echt wirken soll. Damit nicht jede der ausgewählten Pflanzen gleich groß dargestellt wird, editieren Sie den Wert **SizeVar**. Die Ziffern entsprechen Prozentwerten. Bei einem Wert von 2 werden die Pflanzen beispielsweise in einem Größenrahmen von 100 bis 200 Prozent dargestellt. Die Größe der einzelnen Pflanzen wird dabei zufällig bestimmt. **Bending** legt fest, wie stark sich die Pflanzen bewegen. Damit wird Windbewegung simuliert. Wählen Sie hier standardmäßig eine 1. Wenn Sie in der Zeile **Hideable** den Wert auf **True** einstellen, können diese Pflanzen von der künstlichen Intelligenz genutzt werden, um dort Deckung zu suchen. Das gilt auch für alle übrigen platzierbaren Objekte (Felsen, Kisten). Wenn Sie bestimmte Pflanzensorten bestimmten Höhen- oder Winkelparametern zuordnen möchten, tragen Sie in die Zeilen **ElevationMin**, **ElevationMax**, **SlopeMin** und **SlopeMax** entsprechende Werte ein. Die Skala ist die gleiche, die Sie schon in Schritt 3 kennen gelernt haben. Dadurch verhindern Sie beispielsweise, dass Bäume aus Versehen unterhalb der Wasserlinie platziert werden.

Malen und schieben

Mit der Schaltfläche **Paint Objects** aktivieren Sie den Pinsel (Schaltfläche ist gelb), um die Pflanzen auf der Insel zu platzieren. Einmal platzierte Objekte lassen sich bequem verschieben oder entfernen. Deaktivieren Sie dazu den Pinsel (Schaltfläche **Paint Objects** erneut anklicken). Klicken Sie mit der Maus auf das zu bearbeitende Objekt und ziehen Sie es an die gewünschte Stelle. Mithilfe der **Entf**-Taste löschen Sie ein unerwünschtes Objekt.

SCHRITT 6: PLATZIERBARE OBJEKTE

Gegner, Gebäude, Umgebungsgeräusche, Waffen, Kisten, also alles, was Sie benötigen, um Ihr Abenteuer toll aussehen zu lassen, fügen Sie mithilfe von Objekten ein. Klicken Sie dazu in der **RollupBar** auf die erste Schaltfläche **Objects**. Egal, was Sie nun platzieren möchten, wichtig sind zwei Icons aus der Befehlszeile. Soll ein Objekt direkt auf das Terrain gesetzt werden, aktivieren Sie das Icon **Follow Terrain**. Damit wird ein gewähltes Objekt sofort dicht an die Textur gesetzt. Stellen Sie außerdem den Eintrag **Snap to Grid** auf 0,125 ein. Mit dieser Einstellung müssen Sie am wenigsten nachkorrigieren. Wenn Sie hingegen ein Objekt auf ein anderes Objekt platzieren möchten, zum Beispiel eine Waffe auf einen Tisch, aktivieren Sie das Icon **Follow Terrain and Snap to Objects**. Soll ein Objekt gedreht, verschoben, gekippt oder in der Größe verändert werden, müssen Sie jeweils die Icons **Select and Move**, **Select and Rotate** und **Select and Scale** aktivieren. Objekte müssen jeweils über die drei Achsen x, y, und z editiert werden. Üben Sie am besten den Umgang mit diesen Tools.

SCHRITT 7: SPIELSTART UND GEGNER PLATZIEREN

Startpunkt des Spielers

In der Schaltfläche **Objects** finden Sie den Unterpunkt **TagPoint**. Benennen Sie den Eintrag **Respawn1** in **Respawn0** um. Der gelbe Pfeil weist die Richtung an, in der Sie bei Spielstart blicken. Damit Sie gleich zu Beginn über Waffen und Ausrüstung verfügen, klicken Sie in der Befehlszeile auf **Mission** und dort auf **Properties**. Im neuen Fenster klicken Sie auf **Spieler Start**. Legen Sie dort ein neues Profil an, zum Beispiel **Startausrüstung**, und fügen Sie nach Belieben Gegenstände mithilfe der Schaltfläche **Add** ins Feld **Used Equipment** ein.

Gegner platzieren

Der Unterpunkt **Entity** im Fenster **Objects** enthält im Ordner **AI** verschiedene Gegnertypen. Gegner werden wie andere Objekte auch per Drag & Drop auf der Karte platziert. Natürlich sollen die Gegner auch ausgerüstet sein und Gegenstände fallen lassen, wenn sie das Zeitliche segnen. Markieren Sie eine platzierte Gegnerfigur und suchen Sie in der **RollupBar** nach den Zeilen **DropPack** und **Equipment**. Klicken Sie in die jeweilige Zeile und dann auf das neu erschienene, graue Feld. Sofort öffnet sich das Fenster **Equipment-Packs**. In diesem Fenster generieren Sie Ausrüstung-Packs. Vergeben Sie auch hier am besten eindeutige Namen. Waffen, die Ihr Spieler aufnehmen soll, müssen Sie aus der Liste der Pickup-Waffen wählen.

Verhalten ändern

Wenn Sie einen Gegner verändern wollen, markieren Sie ihn und klicken in die Zeile **AI behaviour** in der **RollupBar**. Dort legen Sie von vornherein fest, wie sich Ihr Gegner verhalten soll. **Sightrange**, **attackrange** und **soundrange** legt fest, wie weit eine Figur sieht, angreift und hört.

Künstliche Intelligenz erstellen

Ihre Gegner sollen Patrouille laufen, auf Türmen Wache halten oder den Spieler angreifen, dabei aber nicht von Klippen fallen oder dumm herumschwimmen? Damit das auch tatsächlich so geschieht, wie Sie es sich vorstellen, müssen Sie viele **AI**-Einstellungen vornehmen. In der Schaltfläche **Objects** in der **RollupBar** finden Sie den Eintrag **AI**. Für den Einstieg genügt es, sich mit **AIPath**, **ForbiddenArea** und **AIAnchor** zu befassen.

Pfadfinder

Die beste Methode, eine Figur eine bestimmte Route ablaufen zu lassen, bietet Ihnen der **AIPath**. Platzieren Sie beispielsweise einen Söldner und nennen Sie ihn **Patrol**. Danach legen Sie einen **AIPath** fest. Geben Sie diesem Objekt den Namen **Patrol_PATH**. Damit

wird klar, dass dieses Objekt zur Figur **Patrol** gehört. Im Menüpunkt **AiBehaviour** haben Sie nun die Wahl, wie die Figur patrouillieren soll. Die Einstellung **Job_PatrolPath** veranlasst die Figur, an jedem gesetzten Punkt kurz zu verharren. Bei **Job_PatrolPathNoIdle** läuft die Figur die Strecke ohne Pause ab.

Betreten verboten

Eine der wichtigsten Arbeiten besteht darin, so genannte **ForbiddenAreas** anzulegen. Damit wird verhindert, dass die KI die Figuren beispielsweise Klippen hinabstürzen lässt oder dass ungewollte Zonen betreten oder verlassen werden. Figuren, die von einer **ForbiddenArea** umschlossen sind, bewegen sich auch nur innerhalb dieser vorgegebenen Fläche. Figuren, die außerhalb solcher Zonen platziert werden, betreten keine **ForbiddenArea**. Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie in der Befehlszeile festlegen, wie sich die gesetzten Punkte zum Gelände verhalten sollen. Flache **ForbiddenAreas** platzieren Sie mit aktiviertem **Lock on XY Plane**. Im unebenen Gelände empfiehlt sich die Einstellung **Follow Terrain**. Sie können eine **ForbiddenArea** auch räumlich darstellen, indem Sie in einer bereits platzierten Verbotszone die Zeile **nHeight** im Parameterfeld in der **RollupBar** anklicken und dort einen Wert eintragen. Allerdings ist es in der Regel ausreichend, den Wert auf 0 zu belassen (schont außerdem die Systemressourcen). Wenn Sie mit mehreren Zonen arbeiten, ist es unerlässlich, nach jeder platzierten **ForbiddenArea** in der Befehlszeile die Option **Game** und dort **Generate AI Triangulation** anzuwählen. Damit wird programmintern geprüft, ob es zu Kollisionen mit anderen Parametern kommt. Achten Sie darauf, dass sich die **ForbiddenAreas** nicht überschneiden, sonst kommt es zu Fehlern. Unter Umständen ist es hilfreich, die betroffenen Figuren einfach mit der Verbotszone zu verlinken. Das entsprechende Icon finden Sie in der Befehlszeile. Aktivieren Sie immer zur Kontrolle den Button **AI/Physics**, um zu sehen, ob Ihre Vorgaben korrekt ausgeführt werden.

Fest verankert

Mithilfe eines **AIAnchor** legen Sie an einem fest definierten Platz eine vorgegebene Aktion fest. Alle Spielfiguren, die sich in der Nähe befinden und keine spezielle Verhaltenseinstellung besitzen, bewegen sich zu so einem Ankerpunkt und führen dort die entsprechende Aktion aus. In unserer Tutorial-Insel finden Sie zum Beispiel fischende Söldner vor, die mithilfe eines **AIAnchor** so editiert wurden. Sie können sich geänderte Einstellungen übrigens sofort live anschauen. Klicken Sie nach der erfolgten Änderung auf die Schaltfläche **AI/Physics** am unteren Rand des 3D-Fensters. Jetzt werden die Befehle abgearbeitet und Sie können sofort sehen, ob sich Ihre Figuren wie gewünscht verhalten.

SCHRITT 8: MISSIONSZIELE, SPEICHERN UND EIGENER LADEBILDSCHIRM

Missionsvorgaben

Natürlich wollen Sie dem Spieler auch sagen, was er zu tun hat. Dafür benötigen Sie auf jeden Fall ein Skript. Schauen Sie sich am besten unser Beispiel-Skript (**pca.lua**) an, das Sie auf der Heft-DVD finden. Öffnen Sie das Skript einfach mit einem beliebigen Texteditor. Es würde hier den Rahmen sprengen, das Skript Zeile für Zeile zu erklären. Alles Wissenswerte dazu finden Sie im offiziellen Editor-Guide-PDF, der ebenfalls auf der Heft-DVD enthalten ist.

Speicherpunkte erstellen

Einen Speicherpunkt legen Sie in drei Schritten an. Platzieren Sie zunächst ein Shape, das Sie in der **RollupBar** unter **Area** finden. Das **Shape** muss so angelegt sein, dass Sie mit Ihrer Figur auch mit Sicherheit in das Feld hineinlaufen, damit der Auslöser aktiviert werden kann. Im nächsten Schritt platzieren Sie in der Nähe einen **AreaTrigger** aus dem **RollupBar**-Eintrag **Entity ⇨ Triggers**. Klicken Sie wieder auf Ihr erstelltes **Shape** und wählen Sie **Pick**. Klicken Sie nun auf den **AreaTrigger**. Damit wird das **Shape** mit dem Auslöser verknüpft. Als Letztes platzieren Sie noch ein **GameEvent**, das Sie in der **RollupBar** unter **Entity ⇨ Others** finden. Wählen Sie nun Ihren **AreaTrigger** und klicken Sie dort auf **OnEnter**. Sie werden sehen, dass Sie jetzt die Schaltfläche **Pick New** anklicken können. Sobald die Schaltfläche gelb geworden ist, klicken Sie das **GameEvent** an. Damit ist der Speicherpunkt fertig.

Individueller Ladebildschirm

Natürlich ist es am schönsten, wenn eine selbst erstellte Mission auch einen eigenen Ladebildschirm besitzt. Sie benötigen dafür allerdings ein Tool, das es Ihnen erlaubt, gewöhnliche Bildformate (BMP, JPG) in DDS-Dateien umzuwandeln. Falls Sie Paintshop oder Photoshop besitzen, gibt es dafür spezielle Plugins (am einfachsten mit Google zu finden). Ansonsten können Sie ein Freeware-Tool namens DXTBmp nutzen, das auf der Webseite http://fly.to/mwgfx zum Download angeboten wird. Beachten Sie, dass Ihr Bild ein Format von 1.024x1.024 Pixeln haben muss. Sie können auch einfach einen DDS-Ladebildschirm des im Spiel enthaltenen Levels öffnen und durch Ihr eigenes Bild ersetzen. Die Ladebildschirme finden Sie im Spielverzeichnis im jeweiligen Level-Ordner. Wichtig ist nur, dass Sie am Ende wieder eine DDS-Datei haben. Benennen Sie die Datei **loadscreen_mapname.dds**. Die Datei kopieren Sie dann in Ihren selbst erstellten Level-Ordner, der auch alle anderen Dateien Ihrer eigenen Insel enthält.

SCHRITT 9: KONTROLLE UND PROBESPIEL

Wenn Sie im Editor sind, können Sie an jeder beliebigen Stelle **einsteigen**. Fahren Sie einfach mit der Maus zum gewünschten Punkt und drücken Sie die **Strg**-Taste und **G**. Jetzt können Sie sich wie im richtigen Spiel bewegen und den Level hautnah erleben und auf Fehler absuchen. Sobald Sie bereit sind, Ihre eigene Insel im wirklichen Spiel zu testen, speichern Sie Ihren Level ab, wählen in der Befehlszeile **File** und dort **Export to Engine**. Beenden Sie den Editor und starten Sie *Far Cry*. Sobald Sie im Hauptmenü sind, drücken Sie die **^**-Taste, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie dort **\map Levelname** ein. Das ****-Zeichen geben Sie übrigens mit der Tabulator-Taste ein. Unsere Tutorial-Insel, die Sie auf der Heft-DVD finden, starten Sie mit **\map pca**.

STEFAN WEISS



Überprüfen Sie jede Forbidden Area auf ihre Funktionalität. Sie werden in der Regel sehr viele dieser Flächen anlegen müssen, da die KI sonst recht konfuse Aktionen ausführen kann.



Wenn Sie mit allen Arbeiten an Ihrer Trauminsel fertig sind, starten Sie durch und schauen Sie sich in aller Ruhe Ihr Werk an.

Thief 3: Deadly Shadows

THIEF 3: DEADLY SHADOWS verfügt gegenüber den schlichten Vorgängern über eine deutlich edlere Grafik. Damit steigen auch die Hardware-Anforderungen.

Lange, düstere Schatten sind das optische Markenzeichen der *Thief*-Reihe. Auch der jüngste Teil bildet hier keine Ausnahme und trumpft mit dynamischer Beleuchtung auf. Jede Figur und jedes Objekt wirft im Verhältnis zur Lichtquelle auf sich selbst und die Umgebung einen realistischen Schatten. Ein weiteres Grafik-Highlight sind die so genannten Normal Maps, die auch bei den Grafik-Krachern *Doom 3* und *Far Cry* Verwendung finden. Ähnlich wie beim bekannten Bump Mapping handelt es sich hierbei um eine Textur, die auf flachen Objekten eine Tiefenstruktur vorgaukelt. Durch diese Technik werden beispielsweise Falten in Gewändern und feine Gesichtszüge realisiert.

AUF DIE GRAFIKKARTE KOMMT'S AN

Die Optik von *Thief 3: Deadly Shadows* basiert auf der aktuellen Unreal-Engine. Diese wurde allerdings radikal verändert und kam in dieser Form bereits bei *Deus Ex 2: Invisible War* zum Einsatz. Damit enden die Gemeinsamkeiten zu Ion Storms Zukunfts-Shooter noch nicht: Auch die Hardware-Anforderungen sind ähnlich. So benötigen Sie bei der neuen Schleich-Episode ebenfalls eine Grafikkarte mit DirectX-8-Unterstützung. Besitzer einer Karte der Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie können das Spiel gar nicht erst starten. Die Hauptlast für die Spielegeschwindigkeit trägt die Grafikkarte: Erst mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra spielen Sie flüssig. Den besten Kompromiss aus Spieleleistung und Grafikqualität erreichen Sie mit diesen Karten, wenn Sie die Auflösung auf 800x600 reduzieren und vierfache Kantenglättung aktivieren. Setzen Sie dafür den Regler „Multisampling" im Optionsmenü auf „4x". So sieht das Spiel sehr gut aus und läuft trotzdem flüssig. Die meisten Einstellungen haben nur minimalen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit – eine Geforce FX 5200 Ultra ist beispielsweise auch mit den niedrigsten Grafik-Einstellungen sehr langsam. DANIEL MÖLLENDORF

TUNING

UM *THIEF 3: DEADLY SHADOWS* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.100 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 XT

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 setzen
- ☐ Bei „Schattendetails" die höchste Stufe wählen
- ☐ Für „Lichtunterdrückung" einen mittleren Wert einstellen
- ☐ Bei „Multisampling" „1x" auswählen
- ☐ „Detailtiefe" auf die höchste Stufe setzen
- ☐ „Niedrigauflösende Texturen" aktivieren

MIT 1.900 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 setzen
- ☐ Bei „Schattendetails" die höchste Stufe wählen
- ☐ Für „Lichtunterdrückung" den höchsten Wert einstellen
- ☐ Bei „Multisampling" „4x" auswählen
- ☐ „Detailtiefe" auf die höchste Stufe setzen
- ☐ „Niedrigauflösende Texturen" nicht aktivieren

MIT 2.400 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Schattendetails" die höchste Stufe wählen
- ☐ Für „Lichtunterdrückung" den höchsten Wert einstellen
- ☐ Bei „Multisampling" „4x" auswählen
- ☐ „Detailtiefe" auf die höchste Stufe setzen
- ☐ „Niedrigauflösende Texturen" nicht aktivieren

PC ACTION NUTZT HARDWARE DER FOLGENDEN HERSTELLER IM TESTLABOR:

- Aopen
- Asus
- Be Quiet
- Corsair
- Creative
- Innovision
- Leadtek
- MSI
- TakeMS
- Terratec
- TwinMos
- Tyan

MAXIMALE DETAILS

Die Straßenlaterne taucht die Szene in ein dezentes Licht und lässt alle Objekte einen langen Schatten werfen. Detaillierte Texturen sorgen für eine glaubwürdige Umgebung.

MINIMALE DETAILS



Die Szene sieht kaum schlechter aus als bei der höchsten Detailstufe, lediglich der Leuchteffekt ist schwächer geworden. Das Spiel läuft mit minimalen Details kaum schneller.

DAS „A/V"-MENÜ VON THIEF: DEADLY SHADOWS





1 SCHATTENDETAILS: Für die Darstellung der Schatten ist die Grafikkarte zuständig. In unserer Testversion brachte eine niedrige Einstellung keinen messbaren Geschwindigkeitsvorteil. Wählen Sie also den höchsten Wert.

2 BLOOM: Sorgt für einen Leucht-Effekt um Lichtquellen, der die Umgebung in dezentes Licht hüllt und leicht unscharf werden lässt. Kostet kaum Performance, lässt sich jedoch nicht zusammen mit Kantenglättung aktivieren.

3 LICHTUNTERDRÜCKUNG: Diese Einstellung bringt nur bei langsamen Grafikkarten wie der Geforce4 Ti-4200 oder FX 5200 Ultra einen Geschwindigkeitsvorteil. Bei flinkeren Grafikkarten können Sie mit der höchsten Einstellung spielen.

4 MULTISAMPLING: Bestimmt den Grad der Kantenglättung. Mit einer Geforce FX 5900 XT oder Radeon 9600 XT wählen Sie „4x" bei einer reduzierten Auflösung von 800x600.

5 NIEDRIGAUFLÖSENDE TEXTUREN: Wenn Sie diese Einstellung aktivieren, verschlechtert sich die Texturqualität geringfügig. Nur Besitzer einer schwächeren Grafikkarte wie Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra spüren einen Leistungsvorteil.

Codename: Panzers

In CODENAME: PANZERS rumst und explodiert es an allen Ecken und Enden. Wir verraten, wie Ihr PC trotzdem selbst größte Schlachten bewältigt.

Die Gefechte von *Codename: Panzers* werden von der selbst entwickelten Gepard-3D-Engine, die bereits bei Stormregions Strategiespiel *SWINE* zum Einsatz kam, aufwendig in Szene gesetzt. Um die volle Grafikqualität flüssig darzustellen, benötigen Sie vor allem eine schnelle CPU. Erst mit 2.500 MHz sollten Sie die höchste Detailstufe wählen. Gerade die riesigen Missionen wie Stalingrad oder Berlin fordern den Hauptprozessor enorm. Bei einem langsameren Prozessor setzen Sie zunächst die Schatten-Darstellung herab. Mit einer 2.000-MHz-CPU läuft *Panzers* ohne Schatten knapp 30 Prozent schneller und ist somit gut spielbar.

PLATT GEMACHT

Die Anforderungen an die Grafikkarte sind dagegen niedrig. Bereits mit einer günstigen Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra spielen Sie ohne Probleme in 1.024x768 in höchster Detailstufe. Wenn in Ihrem Rechner eine Geforce3 Ti-200 oder eine FX 5200 Ultra steckt, sollten Sie die Einstellung „Texturdetail" herunterregeln. Zudem ist im Optionsmenü standardmäßig die anisotrope Texturfilterung aktiviert. Dadurch wird die Umgebung auch auf mittlere Entfernung noch scharf dargestellt, womit *Panzers* deutlich besser aussieht. Da die anisotrope Filterung eine zusätzliche Belastung für die Grafikkarte bedeutet, stellen Besitzer besagter Karten die Einstellung „Texturfilterung" auf „Trilinear" ein. Mit dem niedrigsten Wert „Bilinear" sieht das Spiel deutlich schlechter aus, läuft jedoch nicht schneller. Trotz toller Optik werden Top-Beschleuniger wie die Radeon-9800- oder die FX-5900-Reihe unterfordert. Wählen Sie daher im Menü bei „Anti-Aliasing" getrost „4x" aus. Hierfür müssen Sie allerdings im Treibermenü den Eintrag für Kantenglättung auf „Standardeinstellung" (Ati) beziehungsweise „Application Controled" (Nvidia) setzen. Die Bäume und die pixeligen Schatten werden jedoch nicht geglättet.

DANIEL MÖLLENDORF

TUNING

UM CODENAME: PANZERS IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 1.024 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5700 Ultra, Radeon 9600 XT oder besser

MIT 1.900 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Die „Auflösung" auf 800x600 setzen
- ☐ Bei „Anti-Aliasing" „Disabled" einstellen
- ☐ Für „Schatten" den Wert „Keine" auswählen
- ☐ „Texturdetail" auf „Niedrig" setzen
- ☐ Bei „Texturfilterung" „Trilinear" wählen

MIT 2.200 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Die „Auflösung" auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Anti-Aliasing" „2x" einstellen
- ☐ Für „Schatten" den Wert „Keine" auswählen
- ☐ „Texturdetail" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Texturfilterung" „Anisotropic" wählen

MIT 2.600 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Die „Auflösung" auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Anti-Aliasing" „4x" einstellen
- ☐ Für „Schatten" den Wert „Eigenschatten" auswählen
- ☐ „Texturdetail" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Texturfilterung" „Anisotropic" wählen

DAS „GRAFIK"-MENÜ VON CODENAME: PANZERS



1 Anti-Aliasing: Mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra können Sie bereits 2x Kantenglättung aktivieren, ohne dass die Spielgeschwindigkeit leidet. Grafikkarten der Radeon-9800- oder FX-5900-Reihe besitzen sogar genug Leistung für 4x Kantenglättung.

2 Schatten: Für die Schattenberechnung ist die CPU zuständig. Bei „Eigenschatten" werfen die Fahrzeuge einen realistischen Schatten auf sich selbst. Hierfür sollte Ihre CPU mit mindestens 2.500 MHz takten. Auf der niedrigsten Stufe reichen 2.000 MHz.

3 Texturdetail: Bestimmt den Detailgrad der Texturen auf den Einheiten und der Umgebung. Mit einer Geforce3 Ti-200, FX 5200 Ultra oder der Geforce4-MX-Reihe wählen Sie „Niedrig".

4 Texturfilterung: Durch anisotrope Filterung verfügen auch entfernte Texturen über alle Details. Wie bei Kantenglättung muss hierfür allerdings im Treibermenü die entsprechende Einstellung auf „Standardeinstellung" (Ati) oder „Application Controlled" (Nvidia) stehen.

MAXIMALE DETAILS



Alle Objekte und Figuren werfen auf sich selbst und ihre Umgebung einen dynamischen Schatten. Hoch aufgelöste Texturen stellen die Landschaft detailliert dar.

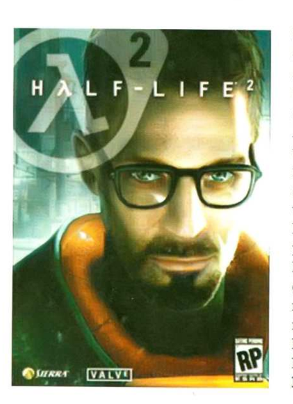
MINIMALE DETAILS



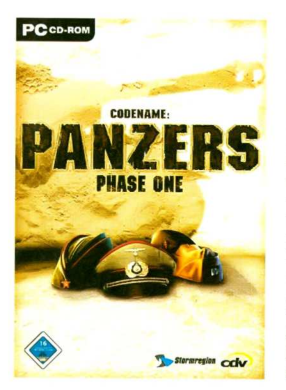
Die Schatteneffekte fehlen vollständig, die Texturen wirken grob und detailarm. Ab einer mittleren Entfernung werden die Umgebungstexturen extrem unscharf.

Volle Deckung!
Die Wahnsinns-Prämien kommen.

So viele Prämien gab's noch nie bei PC ACTION. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.



Half Life 2
Sie wollen wirklich noch etwas über dieses Spiel und den wohl bekanntesten Brillenträger hören? *Half-Life 2* ist der Shooter, der den Benchmark für das gesamte Genre setzt. Gerissene Gegner, tadellose Technik, atemberaubende Action. Hier paart sich technische Brillanz dank herausragender Grafik und ultrarealistischer Spielphysik mit Spielspaß pur. Ein Muss für Zocker!
Release: 3. Quartal 04.
Prämien-Nr.: 002396



Codename: Panzers
Codename Panzers wirft Sie in spannungsgeladene Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Zerschossene Häuserschluchten, raue Gebirgslandschaften oder tückische Sumpfgebiete – die Echtzeitgefechte toben in überwältigender 3D-Grafik. Auf alle Nachwuchs-Generäle warten viele knifflige Aufgaben, die es mit Taktik und Finesse zu lösen gilt.
Release: 18.06.04.
Prämien-Nr.: 002442



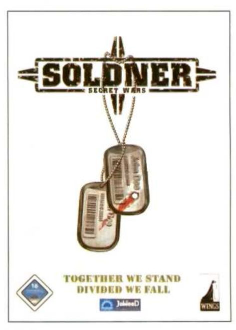
Thief 3: Deadly Shadows
Garretts drittes Abenteuer verspricht knackigen Taktik-Spaß und einmaliges Meisterdieb-Flair. Release: 10.09.04.
Prämien-Nr.: 002444



Battlefield Vietnam
Battlefield Vietnam entführt den Spieler in einige der heftigsten Schlachten des Vietnamkrieges.
Prämien-Nr.: 002441



AOpen Chamaeleon 32/52/-52fach CD-RW
Dank Justlink brauchen Sie keine Fehlbrände zu fürchten. Zusätzlich drei Frontblenden.
Prämien-Nr.: 002449



Söldner
Dutzende Fahr- und Flugzeuge, mannigfaltige Taktik-Kniffe für Fans moderner Mehrspieler-Shooter.
Prämien-Nr.: 002445



Unreal Tournament 2004
Fantastische Grafiken, dichte Atmosphäre, durchdringender Sound und natürlich herausfordernde Action.
Prämien-Nr.: 002440



Sacred
Auf den Spuren von *Diablo*: Gladiator, Magier & Co. verdreschen Monsterhorden im zauberhaften Fantasy-Szenario.
Prämien-Nr.: 002438



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher ist wieder da. Noch geheimnisvoller und mit neuartigem Mehrspieler-Modus.
Prämien-Nr.: 002443



Sharkoon Gamer Bag Midi blau
Hochwertige gepolsterte PC-LAN-Party-Tasche, die Platz für gängige Midi-Tower samt Peripherie-Zubehör bietet.
Prämien-Nr.: 002492

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



abo.pcaction.de +++ http://megaabo.pca

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD**
  (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)
- ☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)
- ☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
  (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

Prämienversand erfolgt durch Playcom und Alternate.

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA 24 05

HARDWARE

Rot, wild!

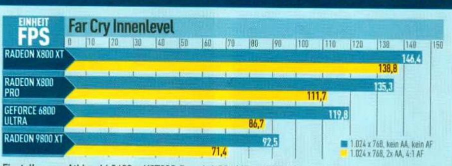
Flott! Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns ein Testmuster der RADEON X800 PRO. Wir testeten den Flüsterturbo mit aktuellen Spielen.

Die Radeon X800 Pro verwendet den gleichen Kühlkörper wie die X800 XT. Mit weniger als 2 Sone ist dieser sehr leise.

Grafikkarten | Gegenüber dem Top-Modell X800 XT mit 16 Pixel-Pipelines verfügt die günstigere Variante nur über zwölf Pipelines. Zudem wurden die Taktraten auf 475 MHz Chip- und 450 MHz DDR-Speichertakt gesenkt. Trotzdem ist die *X800 Pro* in aktuellen Spielen erstaunlich schnell. Bei *Far Cry* lässt sie die Radeon 9800 XT deutlich hinter sich und überholt sogar Nvidias neues Spitzenmodell Geforce 6800 Ultra. Die Pro-Variante soll noch in diesem Monat zu einem Preis von 400 bis 450 Euro verkauft werden. Nvidia will mit der neuen Geforce 6800 GT für einen ähnlichen Preis dagegenhalten. Einen ausführlichen Vergleichstest zwischen Geforce 6800 Ultra und Radeon X800 XT lesen Sie ab Seite 160. (DM)

Info: www.ati.de

LEISTUNG: DIRECTX-9-SPIEL



Einheit: FPS — Far Cry Innenlevel

Grafikkarte	1.024 x 768, kein AA, kein AF	1.024 x 768, 2x AA, 4:1 AF
RADEON X800 XT	146,4	138,8
RADEON X800 PRO	135,3	111,7
GEFORCE 6800 ULTRA	119,8	86,7
RADEON 9800 XT	92,5	71,4

Einstellungen: Athlon 64 3400+, K8T800-Board, 1.024 MByte DDR 400, WinXP Pro, DX 9.0b, AF-Optimierungen an, Spielversion 1.1

Fazit: Bei Far Cry (dt.) übertrifft die Radeon X800 Pro die teurere Geforce 6800 Ultra und die Radeon 9800 XT. Auch im Qualitätsmodus ist der Neuling noch sehr schnell.



»Smart: Türen vergessen.«

Kühl, Schrank!

Lian Li stellt mit dem PC-V1100 MIDI-TOWER ein neues Edel-Gehäuse mit zwei Temperaturzonen vor.

Versender | Der Tower ist im Inneren in einen oberen und einen unteren Bereich mit eigener Luftzirkulation unterteilt. An der Front befindet sich ein 120-Millimeter-Lüfter für den unteren Luftstrom, an der Rückseite verwirbelt ein weiterer 120er-Propeller die Luft des oberen Gehäuses. Durch diese Konstruktion, bei der das Mainboard „Kopf steht", können die Komponenten besonders effektiv und geräuscharm gekühlt werden. Im Lieferumfang des 300-Euro-Gehäuses befinden sich neben passenden Laufwerksblenden die beiden 120-Millimeter-Lüfter. (FM)

Info: www.hardware-rogge.com

Gewinnspiel

Leisebegleiter

PC ACTION verlost zusammen mit Be Quiet! die ultimativen Kraftwerke für leise Spieler-PCs im Gesamtwert von über 800 Euro. Zu gewinnen gibt es:

Netzteil Be Quiet!
Black Line 400 Watt
Wert: Je 75 Euro
- Extrem leise
- ATX-1.3-Spezifikation
- Beleuchteter Lüfter

Netzteil Be Quiet!
Black Line 400 Watt
Wert: Je 88 Euro
- Superleiser Lüfter
- Temperaturregelung

Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

Für was ist Be Quiet! bekannt?

A) Netzstrümpfe B) Netzteile C) Günter Netzer

Wer eines der flüsterleisen Netzteile gewinnen möchte, schickt eine SMS oder eine E-Mail mit dem Kennwort „Be Quiet!" an gewinnspiel@pcaction.de. Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Ausführliche Produktinformationen zu den Be-Quiet!-Netzteilen finden Sie auf der Hersteller-Webseite www.be-quiet.de.



Die macht dich rasend

Schneller geht's kaum. Das Nachfolgemodell des umstrittenen Profi-Nagers RAZER BOOMSLANG rockt die Mausmatte.

Eingabegeräte | Während die erste *Boomslang* noch mit einer Kugel ausgestattet war, setzt Razer nun auch auf optische Abtastung und legt mit einem 1.000-dpi-Sensor die Geschwindigkeits-Messlatte noch höher. Das typische *Boomslang*-Design mit gummierten Tasten und breitem Tastenrad veränderte man nicht. Die Teflon-Füße sollen den Nager fast geräuschlos und ohne jeglichen Widerstand über Oberflächen gleiten lassen. Die *Razer Viper 1000* ist bereits für knapp 50 Euro erhältlich. (FM)

Info: www.razerzone.com www.speed-link.com

»Die Polizei macht sich unbeliebt: Immer mehr Streifen im Rotlicht-Milieu.«

Das kannst du dir sparen

Statt des Pentium-4-Kerns TEJAS setzt Intel auf genügsame Mobilprozessoren für Desktop-PCs.

Prozessoren | Die Meldung schlug ein wie eine Bombe: Am 7. Mai meldete das renommierte US-Blatt *Wall Street Journal*, dass sich Intel in Zukunft angeblich auf die Weiterentwicklung der Strom sparenden Pentium-M-Reihe konzentrieren will. Die Arbeiten am Pentium-4-Prozessor mit *Tejas*-Kern sollen nach Angaben des Magazins eingestellt werden. Offenbar war die Verlustleistung dieser CPU trotz 90-Nanometer-Fertigung enorm. Die künftigen Prozessoren mit 2 GHz Takt sollen einem 3 GHz Pentium 4 ebenbürtig sein. Einen Teil der Architektur integriere man in „neue" *Tejas*, hieß es. Zudem könne man entsprechende Prozessoren mit zwei Kernen ausstatten, wie das bereits bei Server-CPUs der Fall ist. (FM)

Info: www.intel.de

Schnell geschaltet

Benq stellt mit dem FP937-D ein 19-Zoll-TFT-Display mit einer Reaktionszeit von zwölf Millisekunden vor.



»Grabstein: Lollo Ferrari.«

Monitore | Das schnelle Panel bietet eine maximale Auflösung von 1.280x 1.024 Bildpunkten. Nach Herstellerangaben liegt der Kontrast bei 450:1 und die Helligkeit bei 250 Candela pro Quadratmeter. Der Einblickwinkel erreicht horizontal wie vertikal 140 Grad. Das Gerät verfügt neben einem analogen D-Sub-Eingang auch über einen DVI-D-In. Der Benq FP937-D steht mit TCO99-Zertifizierung zu einem Preis von 699 Euro ab sofort im Händlerregal. (FM)

Info: www.benq.de

LIES MICH!

NFORCE2-CHIPSATZ AUFGERÜSTET



Infrastruktur | Nvidia hat mit dem *Nforce2Ultra 400Gb* eine neue Revision der so genannten Southbridge seines Sockel-A-Chipsatzes vorgestellt. Neu ist ein Gigabit-Netzwerk-Controller, der gegenüber seinen PCI-Konkurrenten eine deutlich geringere Prozessorlast beim Netzwerk-Zugriff verursachen soll. Eine Hardware-Firewall-Funktion soll entsprechend ausgestattete Systeme sicherer machen. Der Chipsatz ist bereits für die Mainboard-Hersteller verfügbar, erste Platinen erwarten wir in Kürze. (FM)

Info: www.nvidia.de

HIGH-END-SPEICHER FÜR NOTEBOOKS



»Ladenhüter: Taschenkamm für Kahlköpfige.«

Speicher | Corsair hat neue Speichermodule für High-End-Notebooks vorgestellt. Die so genannten *XMS-SO-DIMMs* sind als DDR333- und DDR400-Riegel erhältlich und bieten eine geringe Latenz von CL2 (2-3-2-6 Timing) beziehungsweise CL2,5 (2,5-3-3-7 Timing). Kurz: Die Module sollen schneller sein als herkömmlicher Speicher und laut Hersteller kompatibel zu fast allen aktuellen Geräten. (FM)

Info: www.corsairmemory.com

GEHÄUSE-TUNING ZUR FUSSBALL-EM



»Schickes Zellengitter: Karl-Heinz Wildmoser.«

Casemodding | Die Euro 2004 zieht auch an Casemoddern nicht spurlos vorüber. Sharkoon, Spezialist für leuchtendes PC-Zubehör, hält für zockende Fußball-Fans ein Lüftergitter in Ball-Form bereit. Der so genannte Fangrill für 80-Millimeter-Propeller ist ab sofort für knapp acht Euro zu haben. (FM)

Info: www.sharkoon.de

ERFOLG FÜR FLÜSTER-STROM

be quiet!

Netzteile | Der Netzteil-Hersteller Be Quiet! freut sich über 100.000 verkaufte Geräte in Europa. Nach Angaben des Unternehmens schätzen die Käufer die Temperatursteuerung der Lüfter sowie den im ersten Jahr nach dem Kauf gültigen 48-Stunden-Vor-Ort-Austauschservice. Der Hersteller will in Kürze eine neue Netzteil-Serie vorstellen. (FM)

Info: www.be-quiet.de

KLEINER SPEICHERRIESE



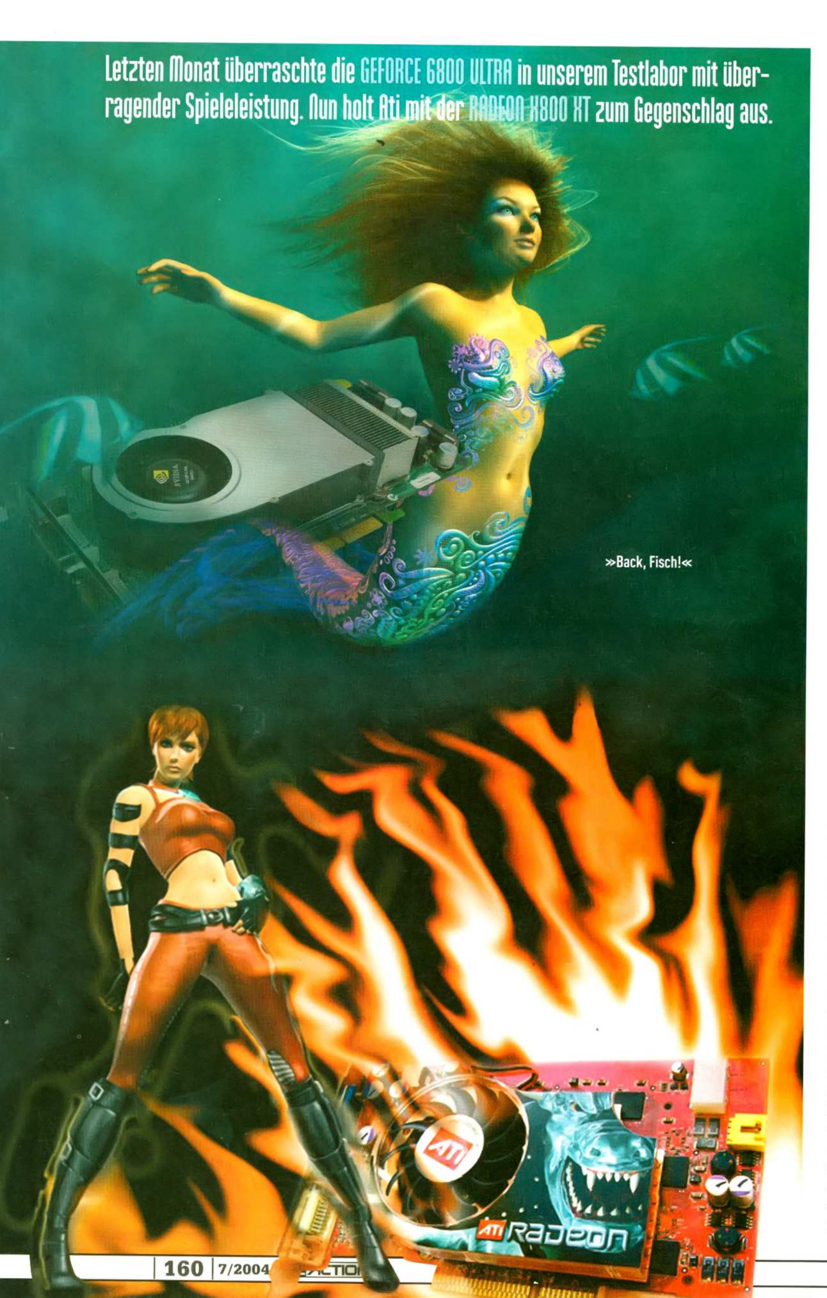
Laut Ralph Wollner wie sein bestes Stück: klein.

Speicher | Der Hersteller MSI präsentiert mit der *MEGA Cache 15* eine mobile Festplatte mit 1,5 GByte Kapazität. Die Platte wiegt nur 56 Gramm und ist mit Maßen von 5,75 x 6,97 x 1,31 Zentimeter kleiner als eine Zigarettenschachtel. Der Speicherzwerg kann per USB 2.0 an einen PC angeschlossen werden, laut MSI sind Transferraten von maximal 5,5 MByte pro Sekunde möglich. Der Preis soll rund 110 Euro betragen. (FM)

Info: www.msi-computer.de

Damit brüstest du dich!

Letzten Monat überraschte die GEFORCE 6800 ULTRA in unserem Testlabor mit überragender Spieleleistung. Nun holt Ati mit der RADEON X800 XT zum Gegenschlag aus.



»Back, Fisch!«

Sie erinnern sich: In allen getesteten Spielen setzte sich Nvidias neues Spitzenmodell Geforce 6800 Ultra in Führung und deklassierte die bisherige Pixel-Referenz Radeon 9800 XT. Vereinzelt erzielte die 6800 Ultra doppelt so gute Ergebnisse wie das Ati-Flaggschiff! Mit der Radeon X800 XT erreichte nun der eigentliche Konkurrent der neuen Geforce-Generation unser Testlabor. Kann Ati das beeindruckende Ergebnis der Geforce 6800 Ultra übertreffen und die Spitzenposition zurückerobern? So viel vorweg: X800 XT und 6800 Ultra spielen in einer neuen Performance-Liga und lassen die bisherigen Spitzenmodelle Geforce FX 5950 Ultra und Radeon 9800 XT wie Billig-Grafikkarten aussehen.

DER RIVALE

Mit der Geforce 6800 Ultra übersprang Nvidia gleich mehrere Evolutionsstufen: Der neue Grafikchip (Codename: NV40) besitzt erstmals 16 Pixel-Pipelines und kann somit pro Takt 16 Pixel berechnen. Der Vorgänger Geforce FX 5950 Ultra brachte es nur auf vier Pixel-Berechnungen, konnte dafür jedoch pro Takt zwei Texturen auftragen (4 Pixel x 2 Texel). Die Radeon 9800 XT lag bisher mit acht Pixel-Pipelines vorne. Der Chiptakt der 6800 Ultra liegt bei vergleichsweise niedrigen 400 MHz. Dank der 400 Millionen Berechnungen pro Sekunde erreicht die Karte dennoch eine theoretische Pixelfüllrate von 6,4 Gigapixeln pro Sekunde (16 x 400 Millionen). Die FX 5950 Ultra schafft trotz des um 75 MHz höheren Chiptakts nur 1,9 Gigapixel pro Sekunde (4 x 475 Millionen). Somit arbeitet der NV40 außergewöhnlich effizient. Neu im High-End-Bereich ist der verwendete GDDR3-Speicher. Das „G" steht für „Grafik", da es sich um spezielles RAM handelt, das extra für Grafikkarten entworfen wurde. Der 256 MByte große Speicher wird mit

Damit das klar ist!



KANTENGLÄTTUNG

Auch Anti-Aliasing genannt. Reduziert den Treppen-Effekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

ANISOTROPER FILTER

Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar. Das kostet jedoch Grafikleistung.

SPEICHER-INTERFACE

Bindet den Speicher an den Grafikchip an. Ein hoher Wert sorgt für eine schnellere Bildwiederholfrequenz, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

SHADER

Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.

256 Bit angebunden und taktet mit 550 MHz DDR. Es steht Karten-Herstellern wie Asus, Albatron oder Gainward jedoch frei, noch schnelleren Speicher einzusetzen. Eine weitere Besonderheit ist das neue Shader-Modell: Die 6800 Ultra und alle weiteren Modelle auf Basis des NV40 unterstützen bereits Pixel und Vertex Shader in der Version 3.0. Alle übrigen DX9-Grafikkarten müssen mit dem Shader-Modell 2 auskommen.

ATIS ANTWORT

Im Gegensatz zu Nvidia verwendet Ati für die Radeon X800 XT keinen neuen Chip, sondern verlässt sich auf Bewährtes: Der Grafikprozessor mit dem Codenamen R420 entspricht einer stark überarbeiteten Version des R300, der bereits auf der Radeon 9700 und in renovierter Form auf der Radeon 9800 (R350) und der Radeon 9800 XT (R360) zum Einsatz kommt. Größte Neuerung des alten Bekannten sind die zusätzlichen Pixel-Pipelines: Die Radeon X800 XT berechnet wie der Konkurrent 16 Pixel pro Takt. Auch bei den Vertex-Shadern zieht Ati mit Nvidia gleich und integriert sechs Vertex-Einheiten. Der Herstellungsprozess wurde gegenüber der 9800 XT von 0,15 Mikrometer auf 0,13 Mikrometer verfeinert. Während Nvidia den NV40 beim neuen Partner IBM fertigen lässt, vertraut Ati weiterhin auf die Chip-Schmiede von TSMC. Die Chip-Ausbeute scheint hier beim 0,13-Mikrometer-Prozess besonders gut zu sein, weshalb die X800 XT einen Chiptakt von 520 MHz erreicht. Die theoretische Pixelfüllrate wird dadurch auf den Rekordwert von 8,3 Gigapixeln pro Sekunde katapultiert (16 Pipelines x 520 MHz). Neben dem Spitzen-Modell bringt Ati auch eine etwas langsamere Variante auf den Markt. Die X800 Pro dürfte vor allem aus Preis-Leistungs-Sicht interessant werden. Zwar verfügt diese nur über zwölf Pixel-Prozessoren und 475 MHz Chiptakt, dafür kostet sie voraussichtlich 399 Euro – 100 Euro weniger als die X800 XT.

SCHNELLSPEICHER

Bei unserer X800-XT-Testkarte kamen die gleichen Speichermodule wie bei der Geforce 6800 Ultra zum Einsatz. Ergo nutzt auch die neue Ati-Karte GDDR3-Speicher mit einer Zugriffszeit von 1,6 Nanosekunden. Der Speicher taktet mit 560 MHz DDR, aufgrund der niedrigen Zugriffszeit sind theoretisch bis zu 625 MHz DDR möglich. Die Test-Platine lief mit 575 MHz DDR Speichertakt noch über der Spezifikation von 560 MHz DDR. Der Speicherbus ist wie bei allen aktuellen High-End-Grafikkarten 256 Bit breit. Wie der Rivale Nvidia plant auch Ati eine 512-MByte-Variante des neuen Top-Modells. Die X800 Pro kommt auch mit 256 MByte und 256-Bit-Anbindung, dafür wird der Speichertakt auf 450 MHz DDR gedrosselt.

LEISE LEISTUNG

Auf den ersten Blick ähnelt die Radeon X800 XT dem Vorgänger 9800 XT. Der Kupfer-Kühler ist etwas kleiner geraten, die Speichermodule werden nicht von der Kühlkonstruktion bedeckt. Der riesige Lüfter blieb erhalten. Mit 65 Millimetern Durchmesser ist er größer als so mancher CPU-Lüfter. Auf unserer Testplatine wird der Lüfter nur mit einer Spannung von 5,4 Volt betrieben – Standard sind zwölf Volt. Dadurch ist die X800 XT mit 1,7 Sone außergewöhnlich leise. Der Lüfter der 6800-Ultra-Referenzplatine macht bei 3D-Anwendungen mit 3,2 Sone deutlich mehr Lärm. Zudem blockiert dort die pompöse Aluminium-Kühlkonstruktion durch ihre Bauhöhe den obersten PCI-Slot. Bei der Ati-Karte sind dagegen alle Steckplätze nutzbar. Wir rechnen damit, dass zahlreiche Hersteller wie Asus, MSI oder Leadtek eigene Kühlmethoden verwenden, die flacher sind und wesentlich leiser arbeiten.

GEGEN DEN STROM

Auf der Anschlussblende der X800 XT befinden sich ein DVI-Ausgang für Flachbildschirme und ein VGA-Anschluss für Röhrenmonitore. Nvidia hat sich bei der 6800 Ultra für zwei DVIs entschieden – Röhrenbildschirme werden per Adapter verbunden. Zunächst wird

GUT, DASS WIR VERGLICHEN HABEN







Grafikkarte:	Radeon 9800 XT	Radeon X800 Pro	Radeon X800 XT	Geforce 6800 Ultra	Geforce 6800	Geforce FX 5950 Ultra
Codename	R360	R420	R420	NV40	NV40	NV38
Hersteller:	Ati	Ati	Ati	Nvidia	Nvidia	Nvidia
Preis	Ca. € 399,-	Ca. € 399,-*	Ca. € 499,-*	Ca. € 559,-*	Ca. € 349,-*	Ca. € 400,-
Chip-Architektur	8 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel
Chiptakt	412 MHz	475 MHz	520 MHz	400 MHz	375 MHz	475 MHz
Speichertakt	365 MHz DDR	450 MHz DDR	560 MHz DDR	550 MHz DDR	350-475 MHz DDR	475 MHz DDR
Shaderprofil	2.0	2.B	2.B	3.0	3.0	2.A
Fertigungsprozess	0,15 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
Transistoren	107 Millionen	160 Millionen	160 Millionen	222 Millionen	222 Millionen	130 Millionen
Vertex Shader	4	6	6	6	6	3
Speichermenge	256 MByte	256 MByte	256 MByte	256 MByte	128 MByte	256 MByte
Speicheranbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit
Speicherbandbreite	23,4 GByte/s	28,8 GByte/s	35,8 GByte/s	35,2 GByte/s	22,4-30,4 GByte/s	30,4 GByte/s

* Noch nicht bestätigt

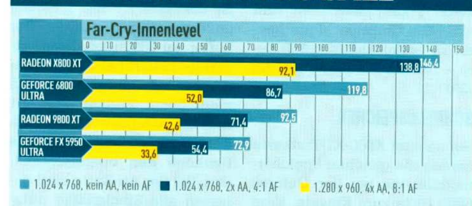
LEISTUNG: OPEN-GL-SPIEL



Settings: Athlon 64 3400+, K8T800-Board, 1.024 MByte DDR 400, WinXP Pro, DX9.0b, Spielversion 1.1

Fazit: Bei diesem Open-GL-Spiel setzt sich die 6800 Ultra in Führung. Erst bei 4x Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung liegt die X800 XT vorne. In diesem Modus ist die neue Ati-Karte sogar schneller als der Vorgänger ohne Qualitätseinstellungen.

LEISTUNG: DIRECTX-9-SPIEL



Settings: Athlon 64 3400+, K8T800-Board, 1.024 MByte DDR 400, WinXP Pro, DX9.0b, Spielversion 1.1

Fazit: Die X800 XT leistet bei den Innenlevels von Far Cry Unglaubliches und lässt jede Konkurrenz weit hinter sich. Zudem verliert Sie kaum Leistung bei zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung – ganz im Gegensatz zur 6800 Ultra.

LEISTUNG: DIRECTX-9-SPIEL



Settings: Athlon 64 3400+, K8T800-Board, 1.024 MByte DDR 400, WinXP Pro, DX9.0b, Spielversion 1.1

Fazit: In den Außenlevels von Far Cry werden die neuen Karten von der CPU limitiert und unterscheiden sich daher kaum. Erst bei aktivierter Kantenglättung und anisotroper Filterung ist die rote Platine schneller. Die 9800 XT hält im Standardmous gut mit.

LEISTUNG: DIRECTX-9-SPIEL



Settings: Athlon 64 3400+, K8T800-Board, 1.024 MByte DDR 400, WinXP Pro, DX9.0b, Spielversion 1.02

Fazit: Bei Halo setzen 6800 Ultra und X800 XT neue Maßstäbe – die bisherigen Spitzen-Karten 9800 XT und 5950 Ultra wirken dagegen wie Billig-Beschleuniger. Bei zusätzlichen Qualitätseinstellungen ist die X800 XT erneut überlegen.

die Ati-Karte als AGP-8x-Variante erscheinen. Erst der R423-Grafikchip unterstützt das neue Steckformat PCI-Express, davon abgesehen gibt es voraussichtlich keine Unterschiede zwischen den beiden Modellen. Wie gewohnt kommt die Radeon X800 XT mit einem Netzteil-Stecker aus. Der Stromverbrauch liegt mit 60 bis 70 Watt sogar unter der Radeon 9800 XT – dem feineren Herstellungsprozess sei Dank. Die neue Pixel-Schleuder von Nvidia benötigt dagegen zwei Stromanschlüsse. Der Hersteller empfiehlt daher ein Netzteil mit 480 Watt, bei dem beide Stromanschlüsse mit jeweils einem eigenen Kabelstrang verbunden werden, an denen keine anderen Komponenten angeschlossen sind. Der Stromverbrauch fällt jedoch relativ moderat aus: Im 2D-Modus werden nur 33 Watt benötigt, bei Spielen klettert dieser Wert auf 67 bis 83 Watt. Daher ist weniger die Gesamtleistung des Netzteils, sondern vielmehr die Leistung des Zwölf-Volt-Strangs entscheidend. Die abschreckend hohen Anforderungen von Nvidia können wir nicht bestätigen: Bereits mit dem 300 Watt starken Netzteil PS-300S von Coba lief die Geforce 6800 Ultra problemlos. Wir empfehlen den Einsatz von Markenware der Firmen Zalman, Be Quiet oder Enermax. Beim Platinen-Layout ist die Radeon X800 XT im Referenzdesign klar im Vorteil: Die Kühlung ist leiser und flacher, zudem kommt die Ati-Karte mit nur einem Stromstecker aus.

IN DEN SCHATTEN GESTELLT?

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei dem R420-Grafikchip im Grunde um eine stark verbesserte Version des R300. Mit den Änderungen an den Pixel und Vertex Shadern hat Ati daher lediglich Feintuning betrieben. So wurden etwa die Slots für Pixel-Shader-Instruktionen aufgestockt. Das Shader-Profil trägt daher die Versionsnummer 2.B gegenüber 2.0 bei der Radeon 9800 XT. Nvidia trumpft bei der Geforce 6800 Ultra mit Pixel und Vertex Shadern in der Version 3.0 auf. Somit nutzen Grafikchips, die auf dem NV40 basieren, als Einzige den vollen Funktionsumfang von DirectX 9. Dank Vertex Shader 3.0 sollen beispielsweise die Physik-Berechnungen von der Grafikkarte übernommen werden können – bisher war die CPU dafür zuständig. Die neue Pixel-Shader-Version 3.0 ermöglicht jedoch keine neuen Effekte gegenüber der 2er-Variante von Radeon X800 XT, 9800 XT oder Geforce FX 5950 Ultra. Dafür wird die Leistung des Grafikchips effizienter genutzt. Bis das neue Shaderprofil von Spieleherstellern intensiv verwendet wird, dürfte noch einige Zeit vergehen. Spiele mit der Unreal Engine 3, die von Pixel und Vertex Shadern in der Version 3.0 profitieren, erwarten wir nicht vor Mitte nächsten Jahres.

SCHÖNER SPIELEN MIT KANTENGLÄTTUNG

In puncto „Kantenglättung" hat Ati keine Änderungen vorgenommen – die Qualität war bereits bei den Vorgängern der Konkurrenz überlegen. Nvidia hat mit der Geforce 6800 Ultra allerdings aufgeholt. Wie die Ati-Grafikchips verwendet der NV40 bei zweifacher und vierfacher Kantenglättung ein gedrehtes Abtastmuster. Dadurch werden vor allem die Kanten nahezu horizontal verlaufender Linien deutlich besser geglättet. Trotzdem ist die Kantenglättungsqualität der Ati-Karten dank Gamma-Korrektur einen Tick besser als bei der 6800 Ultra. Zudem ermöglicht die X800 XT bis zu sechsfache Kantenglättung im ressourcenschonenden Multisampling-Verfahren. Nvidia hält zwar mit einem 8x-Modus dagegen, allerdings wird hierbei Multisampling mit langsamem Supersampling kombiniert, weshalb die 6800 Ultra mit achtfacher Kantenglättung sehr viel Leistung verliert. Bei der anisotropen Texturfilterung setzen beide Hersteller auf Optimierungen. Beim NV40 werden die Übergänge von einer extrem detaillierten zur nächstunschärferen Texturstufe kaum gefiltert. Diese Anpassung lässt sich im Treibermenü unter dem Punkt „Trilineare Optimierung" abschalten. Der R420 filtert die Übergänge auf den Texturstufen 1 bis 7 gar nicht, lediglich die Basistextur wird gefiltert. Zudem wird bei beiden Grafikchips der volle Grad der anisotropen Filterung nur bei einem Betrachtungswinkel von 90°

angewendet. Für unsere Benchmarks haben wir uns dafür entschieden, die Optimierungen von Ati und Nvidia zuzulassen, da die Karten voraussichtlich bei den allermeisten Spielern in diesem Modus laufen.

LEISTUNGSWUNDER

Die beiden Neulinge setzen bei allen Spielen neue Bestmarken. Gerade bei Titeln wie *Halo* oder *Spellforce*, bei denen vermehrt Shader zum Einsatz kommen, ist der Leistungsvorsprung gegenüber den bisherigen Referenzkarten Radeon 9800 XT und Geforce FX 5950 Ultra gewaltig. Bei *Halo* lässt die X800 XT die 9800 XT um 55 Prozent hinter sich, bei *Spellforce* ist die 6800 Ultra sogar doppelt so schnell wie die entthronte 9800 XT. Die eigentliche Frage lautet natürlich: Kann die Radeon X800 XT mit der erstaunlichen Leistung der Geforce 6800 Ultra mithalten? Nachdem wir die High-End-Karten in fünf Spielen gegeneinander antreten ließen, steht fest: Sie kann. In 1.024 x 768 ohne Kantenglättung oder anisotrope Filterung sind die Unterschiede sehr gering, bei *UT 2004* und *Halo* liefern die Kontrahenten fast identische Ergebnisse. Obwohl wir für unsere Benchmarks einen Athlon 64 3400+ verwenden, werden die beiden Kraftbündel in dieser Auflösung offensichtlich noch immer von der CPU gebremst und können nicht ihre volle Leistung ausspielen. Eindeutige Unterschiede zeigten sich hier nur bei *Far Cry* und *Spellforce*. Während die Geforce 6800 Ultra bei *Spellforce* stolze 17 Prozent schneller ist, kann sich die X800 XT bei *Far Cry* deutlich in Führung setzen: 146 Bilder pro Sekunde (kurz: Fps) im Innenlevel sind schlicht atemberaubend! Die Nvidia-Karte ist mit 120 Fps 21 Prozent langsamer. In den Aussenlevels liegen die Rivalen wieder dichter zusammen, erst bei zugschalteten Qualitätseinstellungen demonstriert die X800 XT erneut eine überlegene Performance. Bei zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung verliert die rote 3D-Platine nahezu keine Leistung. Selbst mit einer Auflösung von 1.280 x 960, vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung ist der technologisch herausragende Insel-Shooter flüssig spielbar. Die Performance von Nvidias Hoffnungsträger bricht hier stärker ein. Generell kommt die X800 XT mit den Qualitätseinstellungen besser zurecht. Die 6800 Ultra leidet darunter, dass pro Pipeline nur zwei Multisamples erzeugt werden können, weshalb vierfache Kantenglättung im Vergleich langsamer läuft. Zudem profitiert der R420 von einem 30 Prozent höheren Chiptakt. Bei unserem Testmuster lagen die Taktraten mit 525 MHz Chip- und 575 MHz DDR Speichertakt leicht über der Spezifikation (520 MHz/560 MHz DDR). Mit finalem Takt und neuen Treibern können sich die Ergebnisse noch ändern. Ati hat den Angriff von Nvidia also erfolgreich gekontert. Beide Referenzkarten lieferten sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen auf sehr hohem Niveau. So-bald die ersten Testkarten verfügbar sind, wird sich entscheiden, welcher Hersteller letztlich die Nase vorn haben wird. DANIEL MÖLLENDORF

»Schwer bekömmlich: Maultasche.«

DIE VOLLE PACKUNG

Bilder pro Sekunde (0–140) — Max Payne 2 | UT 2004 | Call of Duty | Halo

Radeon X800 XT · Geforce 6800 Ultra · Geforce FX 5950 Ultra · Radeon 9800 XT · Geforce FX 5900 XT · Radeon 9600 XT

Settings: 1.600x1.200, 4x Kantenglättung, 8:1 anisotrope Filterung, Athlon 64 3400+, K8T800-Board, 1.024 MByte DDR 400, WinXP Pro, DX9.0b

***Fazit:** Sogar bei vierfacher Kantenglättung, 8:1 anisotroper Filterung und einer Auflösung von 1.600x1.200 stellt die X800 XT zahlreiche aktuelle Spiele mit mehr als 60 Bildern pro Sekunde noch absolut flüssig dar – bei einer hervorragenden Bildqualität.*

LEISTUNG: DIRECTX-7-SPIEL



Settings: Athlon 64 3400+, K8T800-Board, 1.024 MByte DDR 400, WinXP Pro, DX9.0b, Spielversion 3186

***Fazit:** Im Standardmodus liefert die neue Nvidia-Karte das beste Ergebnis ab. Erst bei hohen Werten für Kantenglättung und anisotrope Filterung zieht die X800 XT vorbei.*

LEISTUNG: DIRECTX-9-SPIEL



Settings: Athlon 64 3400+, K8T800-Board, 1.024 MByte DDR 400, WinXP Pro, DX9.0b, Spielversion 1.1

***Fazit:** Bei Spellforce ist der Leistungsvorteil der neuen Beschleuniger-Generation enorm: Die 6800 Ultra ist doppelt so schnell wie der bisherige Spitzenreiter 9800 XT.*



»Gedenkstätte: Quader-Meinhof-Bande..«

Heißwürfel

MINI-PCs sind wärmstens zu empfehlen. PC ACTION verrät, welcher Zwerg zu Ihnen passt.

Damit das klar ist!

HEATPIPE
Flüssigkeitsgefülltes Kupferrohr, das Kühlrippen mit dem Kühlkörper verbindet. Wird oftmals zur effizienten Kühlung auf kleinen Räumen wie in Notebooks oder Mini-PCs verwendet.

HEATSPREADER
Bei Intel-Prozessoren befindet sich über dem CPU-Kern eine dünne Metallplatte, die die Auflagefläche des Kühlers vergrößert.

D-SUB UND DVI-D
Monitor-Ausgänge von Grafikkarten. Der D-Sub-Anschluss dient für analoge Übertragung auf Röhrenmonitore, digitale TFT-Flachbildschirme werden zumeist über DVI-D angeschlossen.

TWINBANKING
Zweikanal-Speicherbetrieb, bei Intel-Chipsätzen auch Dual Channel genannt. Verdoppelt die theoretische Speicherbandbreite.

Wer heutzutage nach einem neuen PC sucht, kommt an ihnen kaum mehr vorbei: Immer mehr Hersteller überschwemmen den Markt mit Rechnern in Schuhkartongröße. Die Vorteile liegen auf der Hand: Die Gnome brauchen wenig Platz auf dem Schreibtisch, sehen schick aus und können nicht weniger als die Kollegen im Big-Tower-Gehäuse. Doch obwohl alle Minis für das ungeschulte Auge recht ähnlich aussehen, gibt es große Unterschiede, was den Verwendungszweck angeht. So stellt der Hardcore-Spieler andere Anforderungen an ein solches System als der cineastische Zocker, der einen PC für das Wohnzimmer anschaffen möchte. Der Arbeitssklave, wie der Verfasser dieser Zeilen, möchte hingegen einfach nur seine Ruhe und fordert daher neben einer Schweigeklausel im Arbeitsvertrag seiner Kollegen ein möglichst leises System. Mini-PCs teilen Marketing-Strategen deshalb in die Bereiche Silent, Multimedia und Spiele ein. Für unsere Kaufempfehlungen haben wir sechs Testsysteme geordert, die unterschiedlicher nicht sein könnten.

SPIELE OHNE GRENZEN

Shuttle, einer der größten Mini-PC-Hersteller, schickt gleich zwei Systeme ins Rennen. Der SN85G4 eignet sich als ultimatives Spielesystem. Der Mini ist sowohl als Barebone erhältlich – also als Kombination aus Gehäuse, Mainboard und Kühler – als auch als Komplettsystem für alle, die sich bei der Komponentenwahl lieber auf den Hersteller verlassen. Einen Test des fertigen Systems finden Sie im Extra-Kasten auf der nächsten Seite. Das für den Selberbauer interessante Barebone SN85G4 steht für rund 345 Euro im Handel und unterstützt als einziges System den schnellen Athlon-64-Prozessor von AMD. Das eingebaute Mainboard aus eigener Fertigung setzt auf den Nforce3-150-Chipsatz und bietet neben einem PCI-Steckplatz auch einen AGP-Port. Bei der Wahl der Grafikkarte ist aber Vorsicht geboten, denn nicht alle 3D-Beschleuniger passen auch in das kleine Gehäuse. Bei sämtlichen passiv gekühlten Karten fallen die Kühlkörper zu groß aus. „Geht nicht", heißt es ebenso für alle Nvidia-Karten, die eine zweite Slot-Blende benötigen. Alle aktuellen Ati-Karten wie Radeon 9600 XT oder 9800 XT nach Referenzbauweise passen jedoch. Trotzdem sollten Sie sich auf jeden Fall vor dem Kauf informieren, ob sich die von Ihnen gewünschte Beschleuniger-Karte auch in das favorisierte Gehäuse zwängen lässt. Äußerlich setzt der SN85G4 auf schwarzes Aluminium und eine edle, verspiegelte Vorderseite. Im Inneren geht es eng zu, die Komponenten wurden aber solide eingepasst und die Kabel sauber verlegt. Während des Betriebs profitiert das kritische Spieler-Ohr von der neuen Kühlkonstruktion, die mit einem 80-Millimeter-Lüfter arbeitet.

LEISETRETER

Der zweite Shuttle-Kandidat namens ST62K verfolgt einen ganz anderen Ansatz. Hier wird das Wort Ruhe groß geschrieben. Der Zwerg besitzt ein passiv gekühltes, externes Netzteil sowie eine CPU-Heatpipe-Kühlkonstruktion, die den eingebauten Prozessor mit einem leisen 80-Millimeter-Lüfter frisch hält. Auf dem Mainboard kommt der exotische Ati Radeon-9100-IGP-Chipsatz zum Einsatz, der alle aktuellen Intel-Prozessoren auf dem Sockel 478 unterstützt. Ältere Pentium-4-CPUs mit Willamette-Kern laufen aber nicht im ST62K. Das solide Aluminium-Gehäuse bietet im Gegensatz zum SN85G4 keinen integrierten Card-Reader; dieser muss bei Bedarf nachgerüstet werden. Die Hauptplatine verfügt über Onboard-Grafik mit analogem D-Sub- und TV-Ausgang. Ein digitaler Ausgang zum Anschluss von TFT-Monitoren fehlt genauso wie ein AGP-Steckplatz auf dem Mainboard.

MULTIMEDIA-MASCHINE

MSI lieferte für unseren Blickpunkt seinen aktuellen MEGA-PC ab. Das Gerät nur als Mini-PC zu bezeichnen, ist nicht



Kraftzwerg mit 64 Bit!

Als Alternative zum Eigenbau bietet Shuttle mit dem SN85G4 einen voll ausgestatteten Mini-PC.

1.900 Euro sind eine Menge Geld, wenn es sich auf die Größe eines Schuhkartons verteilt. Der Preis für Shuttles High-End-Mini ist aber nach einem Blick auf die Ausstattungsmerkmale durchaus gerechtfertigt. Der Athlon 64 3200+ ist einer der derzeit flottesten Desktop-Prozessoren und mit 1 Gigabyte Arbeitsspeicher, verteilt auf zwei 512-Megabyte-DDR400-Module mit CL2,5, fast nicht zu stoppen. Auch die Radeon 9800 XT macht ordentlich Tempo. Im Direct3D-Titel *UT 2004* (1.024x768 Bildpunkte, 32 Bit Farbtiefe, ohne AA und AF) erlangt das System mit 115 dargestellten Bildern pro Sekunde (Fps) Spitzenwerte. Mit den Qualitätseinstellungen 2x Anti Aliasing und 4x anisotrope Filterung sind es noch gute 96 Fps. Auch für OpenGL-Spiele ist der Bolide gut gerüstet: Bei *Elite Force 2* erreichten wir 95 Fps, mit Qualitätseinstellungen 78 Fps.

»Praktisch: Kleintiertrockner.«

MACHT SPASS!

Shuttle liefert mit dem XPC SN85G4 einen der schnellsten Mini-PCs, der sich mit einer hervorragenden Ausstattung wie 160-Gigabyte-Serial-ATA-Festplatte und 8fach-DVD-Multiformat-Brenner nicht vor der Konkurrenz zu verstecken braucht. Wer sich den Eigenbau aber zutraut, fährt im Zweifel günstiger, da der PC individuell zugeschnitten ist und so bei einigen Komponenten gespart werden kann.



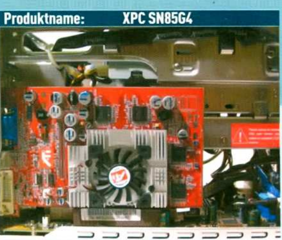


Die Anschlüsse an der Frontseite sind ideal für das Headset auf der LAN oder den Speicherstick für den schnellen Datenaustausch.



Das Shuttle-Mainboard FN85 mit Nforce3-150-Chipsatz bietet reichhaltige Anschlüsse auch auf der Rückseite.

Produktname:	XPC SN85G4
Hersteller:	Shuttle
Webseite:	http://de.shuttle.com
Preis:	€ 1.899,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Prozessor:	Athlon 64 3200+
Mainboard:	Shuttle FN85 (Nforce3 150)
Speicher:	2x 512 MByte DDR400 CL2,5
Grafikkarte:	Ati Radeon 9800 XT
Festplatte:	Maxtor 160 GByte Serial ATA
Laufwerk:	LG-8x-DVD-Multiformat-Brenner
Sound:	Onboard (inkl. digitale S/PDIF I/Os)
Extras:	6-in-1-Kartenleser, 11-MBit-WLAN, USB 2.0, Firewire, 10/100-MBit-LAN
Zubehör:	Transport-Tasche PF-30
Betriebssystem:	Windows XP Professional
Verarbeitung:	Sehr gut
Aufrüstoptionen:	Ausreichend



AUSSTATTUNG: 94%
EIGENSCHAFTEN: 90%
LEISTUNG: 94%
GESAMT: 93%

„Sauschnell & sauteuer. Aber eine echte Alternative zum Desktop-Brummer."

ganz richtig, denn im kompakten Aluminium-Gehäuse steckt auch eine kleine Hi-Fi-Anlage, die ohne eingeschalteten Rechner Radiosender empfangen und CDs abspielen kann. Der Hersteller buhlt um einen Platz im Wohnzimmer und legt deshalb eine Fernbedienung und ein dickes Software-Bundle bei. Über das mitgelieferte Programm MSI Media Center 3 lassen sich alle Multimedia-Funktionen wie die DVD-Wiedergabe steuern. Für die Ausgabe besitzt der MSI-Bolide zwei analoge D-Sub-Ausgänge und einen TV-Ausgang. Zwar verfügt das Mainboard neben einem PCI-Steckplatz auch über einen AGP-Port, in unserem Test wollte aber aufgrund des nahen Netzteils keine Grafikkarte dort hineinpassen. Der Hersteller versicherte uns jedoch, dass dies bei einigen „flachen" Karten möglich sei. Die Verarbeitung des Gehäuses ist solide, im Inneren herrscht aber drangvolle Enge. Zudem wirken die Einbaurahmen für die Laufwerke wenig stabil und lassen sich nach dem Ausbau nur schwer wieder an ihren alten Platz „zurückbiegen".

ALLESKÖNNER

Sobald man den EX5-300S von Epox geöffnet hat, kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus. So viel Platz kann also in so kompakten Ausmaßen stecken. Neben dem durchdachten Design überzeugt der Hersteller mit einem ausgeklügelten Kühlungssystem. Der Prozessor wird über zwei 60-Millimeter-Lüfter gefrostet, das Netzteil verfügt über einen eigenen, leisen 80-Millimeter-Lüfter. Mit dem Einsatz des i865G-Chipsatzes von Intel setzt Epox auf eine solide Basis. Ein AGP-Steckplatz ist vorhanden, jedoch verfügt die Hauptplatine bereits über D-Sub- und TV-Out. Wie MSI hat auch Epox seinem System ein Display auf der Vorderseite spendiert. Hier werden unter anderem Daten wie MP3-Titelinformationen angezeigt.

DESIGNERSTÜCK

Aopen reicht mit dem EX65PE XCCube Edition ein Designerstück für den heimischen

Schrauberlehrling

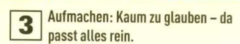
Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie aus einem Haufen Hardware einen ansehnlichen Mini-PC zusammenbauen. Was Sie brauchen? Kreuzschlitz-Schraubendreher, einen geräumigen Arbeitsbereich und Kaffee!



2 Aufmachen! Für diese Anleitung musste übrigens der MEGA 180 von MSI herhalten.

1 Anleitung lesen. Es ist nicht nur interessant, wo der Babelfish überall versagt hat, hier finden sich auch wichtige Informationen für den Zusammenbau!





3 Aufmachen: Kaum zu glauben – da passt alles rein.



4 Das Gehäuse für die Festplatte wird ausgebaut.

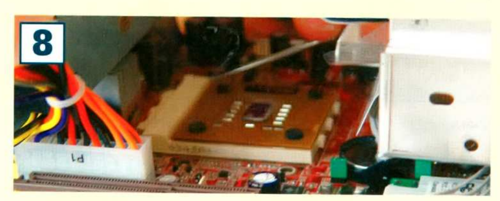


5 Die Festplatte wird eingeschraubt. Stellen Sie sicher, dass das Laufwerk auch gleich korrekt gejumpert ist.



6 Die frisch verschraubte und gejumperte Festplatte wird eingebaut.

7 Nun ist der Prozessor dran. Zunächst wird der Sockel freigelegt.

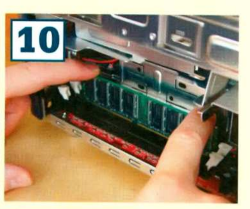


8 Vor dem Einbau wird auf den Prozessorkern eine hauchdünne Schicht Wärmeleitpaste aufgetragen. Nach dem Lösen des silbernen Bügels wird die CPU vorsichtig eingesetzt.





9 Der CPU-Kühlblock wird aufgesetzt. Achten Sie darauf, dass der Kühlblock richtig herum sitzt.



10 Arbeitsspeicher einsetzen. Denken Sie an unser geheimes Redaktionsmotto: „Sie brauchen mehr RAM!"

Schreibtisch ein. Das Gehäuse macht nicht nur äußerlich dank hochwertiger Materialien einen guten Eindruck, auch im Inneren fand der Tester keine Schwachstellen. Als CPU-Lüfter dient ein 60-Millimeter-Ventilator, das interne Netzteil wird von einem 80-Millimeter-Kollegen gekühlt. Die XCCube-Edition verfügt über einen AGP8X-Steckplatz und ist so für das Pentium-4-basierte Zock-System ideal.

KLEINER RIESE

Antec verfolgt mit seinem Barebone Aria einen etwas anderen Ansatz. In das 27x20,5x32 Zentimeter große Gehäuse passt jedes beliebige Micro-ATX-Mainboard. Dieses befindet sich aber nicht im Lieferumfang, sondern muss je nach Chipsatz für etwa 90 Euro zusätzlich erworben werden. Allerdings ist der Aria mit 115 Euro auch das günstigste Gehäuse im Testfeld. Voll ausgestattet, verfügt das System über einen AGP-Port und drei PCI-Steckplätze und ist damit für alle Anwender interessant, die auch in Zeiten von USB und Firewire mehr als eine PCI-Karte benötigen. Das eingebaute Netzteil wird durch einen 120-Millimeter-Lüfter leise und effizient gekühlt, ein Prozessor-Kühler befindet sich aufgrund der freien Mainboard-Wahl nicht im Lieferumfang.

FÜR SELBERBAUER

Jetzt geht's an Eingemachte! Dieser Teil des Artikels widmet sich dem Zusammenbau des Mini-PCs. Wir wollen Ihnen Schritt für Schritt zeigen, wie Sie schnell und einfach Ihren Zwerg-Rechner zusammenstellen.

Schritt 1: Nachdem Sie alle Komponenten, die Sie für den Zusammenbau benötigen, beisammenhaben, schaffen Sie eine große Arbeitsfläche, auf der Sie ungestört Ihr System zusammenschrauben können. Legen Sie sich auch das passende Werkzeug zurecht, in der Regel kommen Sie mit einem großen und einem kleinen Kreuzschlitz-Schraubendreher aus. Denken Sie aber auch an Wärmeleitpaste, falls diese dem Kühler des Mini-PCs nicht beiliegen sollte.

Schritt 2: Eine alte Computerweisheit lautet „RTFM", was so viel bedeutet wie „Read the fucking manual", also: Lesen Sie bitte das Handbuch, bevor Sie fortfahren. Denn so manch asiatischer Hersteller hält neben zumeist kuriosen Formulierungen auch wirklich wichtige Einbautipps bereit.

Schritt 3: Bestens informiert öffnen Sie den Mini-PC. Für diese Anleitung musste übrigens der MEGA 180 von MSI herhalten.

Schritt 4: Zunächst wird die Festplatte eingebaut. Dafür schrauben Sie den Käfig aus dem System und setzen das Laufwerk ein. Bei anderen Barebone-Gehäusen muss der Käfig unter Umständen nicht ausgebaut werden. Achten Sie bereits jetzt darauf, dass Ihre IDE-Festplatte richtig gejumpert ist. Tipp: Warten Sie mit der Verkabelung, bis Sie alle anderen Komponenten eingebaut haben.

Schritt 5: Der Prozessor ist an der Reihe. Das kann je nach Größe des Gehäuses zu einer Geduldsprobe werden. Unser Tipp: Streichen Sie das DIE (CPU-Kern) beziehungsweise den Heatspreader der CPU bereits vor dem Einbau dünn mit Wärmeleitpaste ein. Danach kann der CPU-Kühler aufgesetzt werden. Achten Sie darauf, dass der Kühlblock plan aufliegt und sicher sitzt.

Schritt 6: Nun geht es daran, den Speicher einzusetzen. Alle Mini-PC-Mainboards aus unserem Testfeld verfügen über zwei DDR-Speicherbänke, die Sie mit entsprechenden Modulen bestücken können. Verwenden Sie bei Hauptplatinen mit Twinbanking-Unterstützung möglichst zwei identische Speicherriegel.

Schritt 7: Nach der Verkabelung der Festplatte setzen Sie das 5,25-Zoll-Laufwerk ein und schließen es an. Vergessen Sie neben IDE- und Stromkabel die Audioverbindung nicht. Falls Sie noch eine PCI- oder gar AGP-Karte einbauen wollen, ist jetzt der richtige Zeitpunkt dafür.

Schritt 8: Deckel zu und fertig! Herzlichen Glückwunsch, den Kaffee haben Sie sich wirklich verdient!



DIE REVOLTEC UFOS SIND GELANDET: KLEIN, ABER LEISTUNGSSTARK VERBINDEN DIESE SCHNELLEN USB 2.0-HUBS MIT 480 MBPS EINE VIELFALT VON USB-FÄHIGEN GERÄTEN WIE Z.B. SCANNER, DVD- UND CD LAUFWERKE, DIGITALKAMERAS USW. AUßERIRDISCH GUT!



LIEST UND BESCHREIBT NAHEZU JEDE SPEICHERKARTE DIE ES GIBT UND DANK USB 2.0 SOGAR IN REKORDZEIT! ABER DAS IST NATÜRLICH NOCH NICHT ALLES: EINMAL GEDREHT UND SCHON HAT MAN EINEN 3-PORT USB HUB AM START. ERHÄLTLICH IN ZWEI SCHICKEN VARIANTEN.

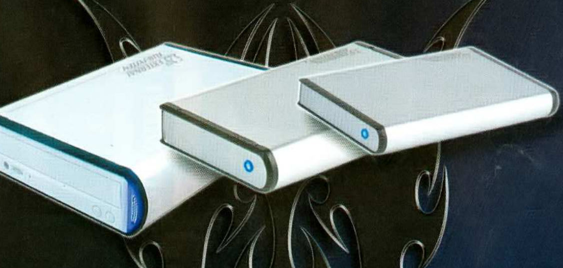


DIESE KOMPAKTEN USB / USB-FIREWIRE HUBS SIND NICHT NUR GANZ NEU BEI REVOLTEC, SONDERN AUCH AM MARKT. MIT DEM PRAKTISCHEN HALTER INKL. MAGNETFUß LASSEN SIE SICH FAST ÜBERALL BEFESTIGEN. ALS 4- & 7-PORT VERSION ERHÄLTLICH.



WWW.REVOLTEC.NET

SPIELEN BIS DAS LICHT ANGEHT, ARBEITEN BIS ES AUSGEHT! MIT DEM NEUEN LIGHTBOARD XL (107 TASTEN) MACHT SELBST DER JOB NACH FEIERABEND WIEDER LAUNE. GIBT'S AUCH IN WEIß



MAL WIEDER LUST AUF EIN GUTES BUCH? HIER SIND GLEICH DREI! DIE EDLEN REVOLTEC ALU BOOKS IM RETRO-LOOK SIND EXTERNE MOBILE KOMPAKT-GEHÄUSE MIT USB 2.0 SCHNITTSTELLE UND HELFEN FIX, WENN MAL ZUSÄTZLICHER SPEICHERPLATZ BENÖTIGT WIRD. DIE ALU BOOKS GIBT ES ALS 2,5", 3,5" UND 5,25"-EDITION.



KLEIN, LEICHT, MOBIL UND EDEL IM DESIGN: DIE LIGHTBOARD COMPACT ALUMINIUM EDITION IST PERFEKT FÜR UNTERWEGS UND LAN PARTYS. DAS STILVOLLE ALU-GEHÄUSE IST ZUDEM NOCH SEHR ROBUST. ZU BEKOMMEN IN SILBER UND METALLIC SCHWARZ.



11 Vor dem Einbau des 5,25-Zoll-Laufwerks wird es verkabelt und natürlich auch gejumpert!

12 Deckel drauf und das Werk ist vollbracht! Widmen Sie sich nun der Software und Ihrem Getränk.

DIE RICHTIGE SOFTWARE

Nachdem Sie Ihren Mini-PC zusammengebaut haben und Windows aufgespielt ist, geht es an die Software-Installation. Da nicht alle aktuellen Mini-PCs mit Windows Media Center Edition oder einem Programm wie dem MSI Media Center ausgestattet sind, wollen wir Ihnen einen Software-Tipp nicht vorenthalten: Während der Recherchen für diesen Artikel ist uns mit MyHTPC ein äußerst nützliches Freeware-Programm aufgefallen, mit dem Sie Ihren PC auch bequem vom Sofa aus über den Fernseher bedienen können. MyHTPC kann Fotos aufrufen, Musik und Videos abspielen und lässt sich über Plugins erweitern. Zum Download gelangen Sie über die Hersteller-Webseite unter http://myhtpc.net. Weitere Informationen zu MyHTPC finden Sie auch im deutschsprachigen Diskussionsforum unter http://htpc-board.de.

FRANK MISCHKOWSKI

EIN HEIM FÜR VIERE

PC ACTION verlost zusammen mit Shuttle und MSI vier Mini-PCs. Holen Sie sich Ihren Erstlingszwerg nach Hause!



MSI stiftet zwei MEGA-PCs im Wert von je 334 Euro! Shuttle spendiert neben dem Spieler-System SN85G4 im Wert von 345 Euro auch das Silent-Barebone ST62K im Wert von 309 Euro und zudem für jedes System die passende Tragetasche!

Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

WAS BEDEUTET DIE ABKÜRZUNG RTFM?

A) Immer brav das Handbuch lesen.
B) Anleitungen sind was für Idioten.
C) Ich liege auf dem Flur und lache mich tot.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20!

DIE MINI-PCs IN DER ÜBERSICHT








Name	MEGA 180	SN85G4	ST62K	EX5-300S	EX65PE	Aria
Hersteller	MSI	Shuttle	Shuttle	Epox	Aopen	Antec
Preis	334	345	309	249	299	115
Webseite	www.msi-computer.de	de.shuttle.com	de.shuttle.com	www.elito-epox.de	www.aopencom.de	www.antec-inc.com/ec/
Mainboard	Sockel A, Athlon XP/ Duron FSB333	Sockel 754, Athlon 64	Sockel 478, Pentium 4/ Celeron	Sockel 478, Pentium 4/ Celeron	Sockel 478, Pentium 4/ Celeron	-
Chipsatz	Nforce2	Nforce3 150	Radeon 9100 IGP	i865G	i865 PE	-
Maße (B x H x T) in cm	20 x 16,5 x 32,5	20 x 18,5 x 29,5	19 x 18 x 28	20 x 19 x 31	20 x 20 x 32	27 x 20,5 x 32
Laufwerke	1x 5,25", 2x 3,5"	1x 5,25", 1x 3,5"	1x 5,25", 2x 3,5"	1x 5,25", 1x 3,5"	1x 5,25", 2x 3,5"	1x 5,25", 1x 3,5"
Serial ATA	-	2 Ports	-	2 Ports	2 Ports	-
Onboard-Grafik	2 D-Sub-Ausgänge, TV-Out	-	D-Sub-Ausgang, TV-Out	D-Sub-Ausgang	-	-
Slots AGP/PCI	0/1	1/1	0/1	1/1	1/1	1/3
Speicher	2 Bänke DDR333	2 Bänke DDR400	2 Bänke DDR400	2 Bänke DDR400	2 Bänke DDR400	-
USB/Firewire/ Onboard-Audio/LAN	4/2/Ja/Ja	4/2/Ja/Ja	4/2/Ja/Ja	6/2/Ja/Ja	4/3/Ja/Ja	-
Netzteil	250 Watt, intern	240 Watt, intern	180 Watt, extern	200 Watt, intern	220 Watt, intern	300 Watt, intern
Besonderheiten	Card Reader, Audio-Anschlüsse vorn, Radio- und CD-Wiedergabe auch bei angeschaltetem PC möglich	Card Reader, Audio-Anschlüsse vorn	Externes, passiv gekühltes Netzteil, leise Kühlung	Card Reader, Audio-Anschlüsse vorn, geräumiger Innenraum, LC-Display in der Front	-	Card Reader, Audio-Anschlüsse vorn, das Gehäuse beinhaltet ein Netzteil, aber kein Board!
Fazit:	*Die perfekte Wahl für den HTPC.*	*Gute Basis für das flotte Zock-System.*	*Absoluter Leisetreter für Arbeitsplatz oder Wohnzimmer.*	*Ruhiger Barebone mit viel Platz.*	*Schickes Designerstück für P4-Spieler.*	*Wer mehr als einen PCI-Steckplatz benötigt, liegt hier richtig.*



»Fleck weg: Gorbatschow.«

Quelle: AMD

Damit das klar ist!

HYPER THREADING
Mit zwei virtuellen Prozessorkernen auf einem Chip können ganze Threads parallel abgearbeitet werden.

DDR2-SPEICHER
Nachfolger der DDR-SDRAM-Module

PCI-EXPRESS
Neuer Standard für Steckplätze und Nachfolger des PCI-Interfaces

BTX
Hat nichts mit dem ehemaligen Bildschirmtext der Bundespost (†) zu tun. BTX bezeichnet als Nachfolger von ATX den neuen Formfaktor für Gehäuse und Design-Standard künftiger Mainboards.

Herzschrittmacher

Die Pumpe muss arbeiten, sowohl bei AMD-Chef Hector Ruiz als auch in Ihrem Rechner. PC ACTION verrät, mit welchem PROZESSOR Ihre Kiste am besten tickt und warnt vor Kostenfallen.

Augen auf beim Hardware-Kauf! Die alte Weisheit ist in diesen Tagen aktueller denn je: Einerseits locken günstige Chip-Preise aufgrund des starken Euro in den Computer-Handel, andererseits stehen mit DDR2-Speicher, PCI-Express und dem BTX-Formfaktor neue Technologien vor der Tür, die die Prozessor-Kaufentscheidung beeinflussen sollten. Noch immer gilt der Grundsatz: Je höher die Bildqualität Ihres Lieblings-3D-Titels sein soll, desto geringer ist der Einfluss des Prozessors. Wer also in höchster Qualität zocken will, merkt beim Tausch des Prozessors unter Umständen gar nichts, weil die Grafikkarte die Leistungsgrenze setzt. Welche CPU ist überhaupt interessant? In den Tabellen listen wir für Sie die aktuellen Intel- und AMD-CPUs auf. Doch wer einfach draufloskauft, tappt schnell in die Kostenfalle. Denn mit dem Kauf einer neuen CPU geht in der Regel auch die Anschaffung eines neuen Mainboards und neuer Speicher-Riegel einher. In der „Leistungsübersicht" haben wir daher den Gesamtpreis angegeben, der sich aus den Kosten für Prozessor, Mainboard und 512 Megabyte DDR400-Speicher zusammensetzt. Die Leistungsanalysen nahmen wir ohne Kantenglättung und anisotrope Filter vor, um den „Einfluss" der Grafikkarte so gering wie möglich zu halten.

DIE GELEGENHEIT IST GÜNSTIG

Nach der Einführung des Athlon 64 und des Pentium 4 mit Prescott-Kern korrigierten die beiden großen Prozessor-Hersteller die Preise des „alten" Portfolios kräftig nach unten. Athlon XP und Pentium 4 mit Northwood-Kern sind teil-

ÜBERBLICK AMD-PROZESSOREN

	Athlon 64	Athlon 64 FX	Athlon XP	Athlon XP
Codename	Clawhammer	Sledgehammer	Barton	Thoroughbred B
Taktfrequenzen	2.000 (3000+) – 2.200 MHz (3400+)	2.200 (FX-51)	1.833 (2500+) bis 2.200 (3200+)	1.533 (1800+) bis 2.250 (2800+)
Circa-Preise	200 bis 500 Euro	700 bis 800 Euro	80 bis 200 Euro	60 bis 150 Euro
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Mangelhaft	Gut	Gut
Max. Verlustleistung	89 Watt (3200+)	89 Watt (FX-51)	77 Watt (3200+)	74 Watt (2800+)
L2-Cache	1.024 kByte	1.024 kByte	512 kByte	512 kByte
Speicherart	DDR400/333/266/200	DDR400/333/266/200	Abhängig vom Chipsatz	Abhängig vom Chipsatz
Besonderheiten	Cool 'n' quiet	Zweikanal-Speicherinterface	–	–

weise zum Schnäppchenpreis zu haben. Weitere Preissenkungen sind Mitte Juni abzusehen, AMD und Intel wollen dann Gerüchten zufolge neue Modelle des Athlon 64 und des P4 Prescott vorstellen. Einsteiger, die wenig Geld für einen neuen Prozessor ausgeben wollen, finden bei AMD mit dem Athlon XP 2700+ für etwa 100 Euro den passenden Chip. Für 75 Euro gibt's bereits den XP 2500+. Intels Preisbrecher sind der Pentium 4 2,8 GHz (180 Euro), der Pentium 4 3,0 GHz (240 Euro) und der Pentium 4 3,2 GHz (290 Euro). Weniger Megahertz sollten es nicht sein, denn der spürbar langsamere P4 2,4 GHz schlägt immer noch mit rund 150 Euro zu Buche. Intels Celeron ist nach wie vor keine Alternative für den Spieler: Der Billigchip ist nach wie vor träge und nur für Office-Anwendungen attraktiv. Hier ist allerdings eine Änderung in Sicht: Intel will im Sommer eine renovierte Version des Sparchips mit 256 kByte L2-Cache und schnellerem Frontside-Bus auf den Markt bringen, der dann auch für Zocker interessant sein könnte.

DIE GOLDENE MITTELKLASSE

Im mittleren Leistungssegment darf ein Pentium 4 2 GHz ganz ohne zusätzliche Kosten für Mainboard und Speicher auf einen P4 3 GHz aufgerüstet werden, sofern das Mainboard FSB200 unterstützt. Für diese Investition von 230 Euro sind 40 Prozent mehr Spieleleistung drin. Wird ein Athlon XP 2000+ durch einen XP 3200+ ausgetauscht, so kostet das mit 200 Euro ähnlich viel, bringt aber nur rund 30 Prozent mehr Leistung. Wer bereits über aktuellen Speicher verfügt, kann für 250 Euro auf den Athlon 64 3200+ wechseln. Ein passendes Board mit VIA-K8T800-Chipsatz wie das Gigabyte K8VT800 gibt's bereits für etwa 90 Euro. Der Leistungsvorteil dieses Aufrüstpakets liegt bei etwa 50 Prozent.

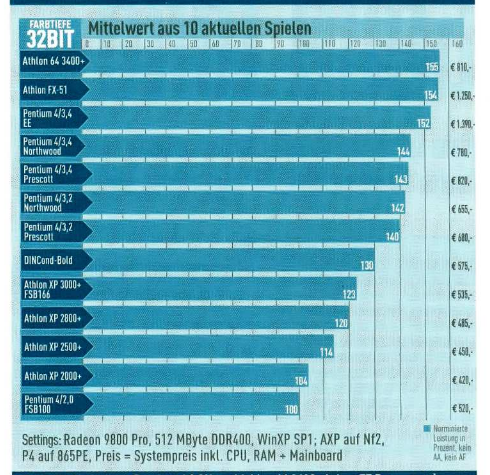
VON DER SCHNELLEN TRUPPE

Der Athlon 64 3400+ bietet in der Prozessor-Oberklasse das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Trotz der deftigen Aufrüstkosten nimmt der PC-Besitzer den Nachteil in Kauf, dass sein System nicht für die kommenden PCI-Express-Grafikkarten gerüstet ist. Noch gilt: Finger weg von den „Zocker-Prozessoren" der Athlon-64-FX-Reihe und der „Extreme Edition" des Pentium 4. Beide CPU-Typen kosten bis zu 1.000 Euro und bringen kaum Leistungsvorteile. Falls Sie Ihr PC-System nur alle Jubeljahre verändern, sprechen weitere Gründe für einen Investitionsaufschub bis zum Herbst. Dann sind aller Voraussicht nach bereits Systeme mit PCI-Express, DDR2 und BTX verfügbar, die eine längere Haltbarkeit versprechen.

DOCH LIEBER SPAREN?

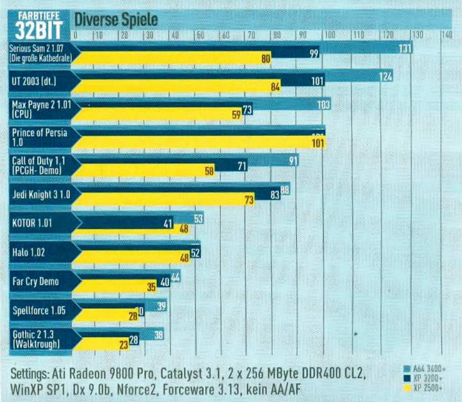
Leistungssieger wurde das Athlon-64-3400+-System. 810 Euro sind für die Kombination aus CPU, 512 Megabyte DDR400-Speicher und Mainboard fällig. Ein stolzer Preis für 36 Prozent mehr Spieleleistung gegenüber einem XP 2500+. Der Kauf sollte also gut überdacht sein: Wer ein System mit mehr als 2,5 GHz besitzt, kann sich das Update sparen – der Leistungsgewinn steht in keiner Relation zum Preis. Überdenken Sie also genau den Kauf, auch wenn ein vermeintlich schnelleres System lockt! FRANK MISCHKOWSKI

LEISTUNG: PROZESSOREN



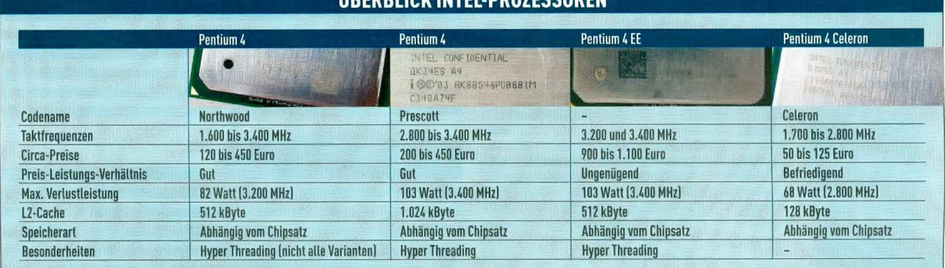
Fazit: Ein Update von Pentium 4 2 GHz auf Athlon 64 3400+ bringt 55 Prozent mehr Leistung! Vom XP-Flaggschiff 3200+ zum A64-Top-Modell 3400+ sind es 19 Prozent.

LEISTUNG: SPIELE



Fazit: Der größte Leistungsgewinn ist bei Max Payne 2, Gothic 2 und Serious Sam 2 möglich. Halo und Prince of Persia profitieren kaum von einer schnelleren CPU.

ÜBERBLICK INTEL-PROZESSOREN



	Pentium 4	Pentium 4	Pentium 4 EE	Pentium 4 Celeron
Codename	Northwood	Prescott	-	Celeron
Taktfrequenzen	1.600 bis 3.400 MHz	2.800 bis 3.400 MHz	3.200 und 3.400 MHz	1.700 bis 2.800 MHz
Circa-Preise	120 bis 450 Euro	200 bis 450 Euro	900 bis 1.100 Euro	50 bis 125 Euro
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Ungenügend	Befriedigend
Max. Verlustleistung	82 Watt (3.200 MHz)	103 Watt (3.400 MHz)	103 Watt (3.400 MHz)	68 Watt (2.800 MHz)
L2-Cache	512 kByte	1.024 kByte	512 kByte	128 kByte
Speicherart	Abhängig vom Chipsatz	Abhängig vom Chipsatz	Abhängig vom Chipsatz	Abhängig vom Chipsatz
Besonderheiten	Hyper Threading (nicht alle Varianten)	Hyper Threading	Hyper Threading	-

Die Prozessorpreise und andere Preisermittlungen in diesem Artikel beruhen auf dem Stand des Redaktionsschlusses.

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

Die besten Grafikkarten bis 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
9800 SE AiW Enhanced	Radeon-Shop	Radeon 9800 SE	€ 235,-	128 DDR [3,3 ns]	378 MHz/297 MHz DDR	88
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	Radeon 9800 Pro	€ 219,-	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	86
FX 5900 XT VTD128	MSI	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	86
FX5900XTV	Albatron	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	84
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	Geforce FX 5900 XT	€ 169,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	84
Verto FX 5900 XT	PNY	Geforce FX 5900 XT	€ 189,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	82
SP8835XT-DT	Sparkle	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/370 MHz DDR	82
GV-N59X128D	Gigabyte	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	82
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	Geforce FX 5900 XT	€ 219,-	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	82
Aeolus FX 5900 XT	Aopen	Geforce FX 5900 XT	€ 188,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	81
A9600XT/TVD/P/128MIA	Asus	Radeon 9600 XT	€ 169,-	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/300 MHz DDR	79

Grafikkarten über 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	€ 449,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	91
N5950 Ultra	MSI	Geforce FX 5950 Ultra	€ 449,-	256 DDR [2,0 ns]	475 MHz/475 MHz DDR	91
3D Prophet 9800 XT Classic	Hercules	Radeon 9800 XT	€ 439,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	91
9800 XT	CP Technology	Radeon 9800 XT	€ 439,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	90
Atlantis 9800 XT	Sapphire	Radeon 9800 XT	€ 435,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	90
Atlantis 9800 Pro U.E.	Sapphire	Radeon 9800 Pro	€ 389,-	256 DDR [2,2 ns]	380 MHz/350 MHz DDR	90
FX 5950 UV	Albatron	Geforce FX 5950 Ultra	€ 429,-	256 DDR [2,0 ns]	475 MHz/475 MHz DDR	90
Excalibur 9800 Pro IceQ	Enmic/HIS	Radeon 9800 Pro	€ 299,-	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	90
9800 XT	Creative	Radeon 9800 XT	€ 465,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	90
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	€ 349,-	256 DDR [2,2 ns]	380 MHz/350 MHz DDR	88

Der Einsteiger-PC

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

€ 671,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 70,-
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 6,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 66,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 256 MByte, CL3*	€ 40,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600, 128 MByte	€ 81,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 30,-
Festplatte	Excel Store ESJ680 (80 GByte)	€ 54,-
Netzteil	Intertech 350 Watt	Im Gehäuse verbaut
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 65,-
Pauschale		€ 265,-

Der Preistipp-PC

€ 1.006,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 103,-
Kühler	Thermalright ALX-800 Ultra blue	€ 39,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 92,-
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 72,-
Grafikkarte	Leadtek Geforce FX 5900 XT, 128 MByte	€ 163,-
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 46,-
Festplatte	Seagate ST3200822A (200 GByte)	€ 146,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 34,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 46,-
Pauschale		€ 265,-

Der High-End-PC

€ 2.595,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-53	€ 750,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 24,-
Hauptplatine	Gigabyte K8NNXP-940 (Nforce3 150 Pro, Sockel 940)	€ 195,-
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte CMX512RE-3200LL, DDR400, CL2	€ 313,-
Grafikkarte	MSI Geforce FX 5950 Ultra, 256 MByte	€ 425,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 199,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 220,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 75,-
Gehäuse	Thermaltake Lanfire VM2000A	€ 129,-
Pauschale		€ 265,-

Mainboards Sockel 754 (Athlon 64)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
K8TNeo-FIS2R	MSI	€ 135,-	AGP 8X/5/4xSATA150	K8T800	90
K8TNeo-FSR	MSI	€ 105,-	AGP 8X/5/2xSATA150	K8T800	88
AK89 Max	Aopen	€ 160,-	AGP 8X/5/4xSATA150	Nforce3 150	88
K8V Deluxe	Asus	€ 140,-	AGP 8X/5/4xSATA150	K8T800	88
K8VNXP	Gigabyte	€ 160,-	AGP 8X/5/2xSATA150	K8T800	88

Mainboards Sockel 478 (Pentium 4)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
IC7-Max3	Abit	€ 190,-	AGP 8X/5/6xSATA150	Intel i875P	90
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 184,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i875P	88
IC7	Abit	€ 125,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i875P	86
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 100,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i865PE	84
P4P800 Deluxe	Asus	€ 120,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i865PE	84

Mainboards Sockel A (Athlon XP)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 115,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	86
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 90,-	AGP 8X/5/2xSATA150	KT600	84
AK79D-400 Max	Aopen	€ 130,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	84
Lanparty NFII Ultra	DFI	€ 170,-	AGP 8X/5/1xSATA150	Nforce2 Ultra 400	84
KT6V Delta-FSR	MSI	€ 65,-	AGP 8X/5/2xSATA150	KT600	82

Monitore (4 CRT/4 TFT)

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	CRT: HORIZ.-FREQUENZ/ TFT: REAKTIONSZEIT	WERTUNG
Syncmaster 959NF	Samsung	19 CRT	€ 399,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	90
109B40	Philips	19 CRT	€ 249,-	D-Sub	30-97 kHz	88
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17 CRT	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	84
FP767-12	Benq	17 TFT	€ 499,-	D-Sub	23 ms	84
Prolite E431S	Iiyama	17 TFT	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	84
7Klr+	AOC	17 CRT	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	82
AS4821DTBK	Iiyama	19 TFT	€ 899,-	2x DVI-I	45 ms	82
Scaleoview S19-1	Fujitsu Siemens	19 TFT	€ 699,-	DVI-I	42 ms	82

Soundkarten

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SOUNDCHIP	AUSSTATTUNG	WERTUNG
SB Audigy ZS Platinum Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	91
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 229,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CO	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	82
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 89,-	CMI 8738/PCI-6ch-LX	3x Line-Out, 1x MIDI	77

Lautsprechersysteme

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SATELLITEN/SUBWOOFER	LEISTUNG RMS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 379,-	5+1	450 Watt	93
Promedia 4.1	Klipsch	€ 306,-	4+1	400 Watt	93
Megaworks THX 5.1 550	Creative	€ 329,-	5+1	500 Watt	91
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	86
Inspire T7700	Creative	€ 119,-	7+1	92 Watt	84
Z-3	Logitech	€ 99,-	2+1	40 Watt	82
I-Trigue L-3500	Creative	€ 119,-	2+1	48 Watt	82
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	82

Mäuse

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	AUFLÖSUNG	WERTUNG
MX700	Logitech	€ 59,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	95
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 49,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	93
MX510	Logitech	€ 49,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90
Cordless Click! Plus Optical Mouse	Logitech	€ 39,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90
MX500	Logitech	€ 37,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90

Tastaturen

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SONDERTASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Office Keyboard	Microsoft	€ 29,-	23 + Scrollrad	PS/2, USB	86
Power Office Keyboard XP	Typhoon	€ 19,-	33 + Steuerkreuz	PS/2, USB	84
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	84
Slim Illuminated Keyboard	Keysonic	€ 39,-	Beleuchtungsschalter	PS/2, USB	77
My Office Keyboard für XP	Keysonic	€ 15,-	52 + Steuerkreuz	PS/2	75

PLZ 0... **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **Soluco Computer** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **CSS Naumburg** D-06618 Naumburg Tel.: 03445/750245 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Musik Computer& Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1...** **Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **PAPAWARE** D-12587 Berlin Tel.: 030/65496895 • **CominIT Versandhandel** D- 13403 Berlin Tel.:030-41708816 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **DG NETWORX International** D-15517 Fürstenwald Tel.: 01908/148734 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2...** **Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **IT&PC Service Sven Petschow** D- 25746 Heide Tel.: 04817889301 • **PC Service Sylt** 25980 Sylt-Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • **PC-SAT24** D-26409 Wittmund-Asel Tel.: 04462-923400 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - **Andreas Barsch** D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Computershop-Garbsen** D-30826 Garbsen Tel. 05131-447860 • **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • **CoCo Center** 32257 Bünde Tel.:05223-654416 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **THOMMES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • **Innovation 2000 Handelsagentur** D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **ACT-EDV & Support** 31688 Nienstädt Tel: 05721-924400 • **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.039203/61007 • **Produktoase** D-39418 Straßfurt Tel: 03925-98 96 04 **PLZ 4...** **Feld edv GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **SABOSTORE** D-44809 Bochum Tel.:0234/6101696 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • **cerTronic** D-45879 Gelsenkirchen Tel.: 0209/31988355 • **M.O.D.E.R.N. Media GmbH** D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/959580 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen-Hartlage Tel.: 05435/5061 • **PLZ 5...** **Abtron Computer Systems** • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **Fox-netcenter GmbH** D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 • **Computer & Zubehör Rüdiger Puppe** D-59174 Kamen Tel:02307-22847 **PLZ 6....** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **A & S Dienstleistungs GbR** D-63857 Waldaschaff Tel.: 06095/995043 • **Computer Sven Kloé** D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • **Ernst Computer Studio** D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • **Comega** D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • **FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb** D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • **ANC Computersystems** D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 • **PLZ 7...** **LuGIS-IT** D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • **Kuhn Computer** D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 • **HS-EDV Vertrieb GmbH** D-73240 Wendlingen Tel.:07024/5019020 • **Kalypso Datentechnik** D 74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 **PLZ 8...** **IC-Computer GmbH** D-80336 München Tel.:089/55028660 • **Sokosoft Group** D-80807 München Tel.:0811-5554883 • **MSV Michael Stömer Vertriebsbüro** D-81247 München Tel.: 089/18932540 • **WWW COMPUTERFUNKE DE** D-81737 München Tel.: 089/43640410 • **CNS Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • **SYNCRON PC Fischbach** D-82110 Germering Tel.: 089/24405520 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **XEON-Trade** D-83064 Raubling Tel.: 08035/909678 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • **Autark Systems** D-83355 Grabenstätt Tel.: 08661/982716 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.:08442/7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08122-958037 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Elektro Bochtler** D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** **Schick EDV-Systeme GmbH** D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • **IDV Hard- u. Software GmbH** D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • **SATEX-Com** D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 • **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • **Computershop Backslash** D-94065 Waldkirchen Tel.: 08581/910833 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel. 08541 / 967 076 • **Computer Kohlhofer** D-94542 Haarbach Tel.: 08535/ 919930 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/6038 • **Profi24** D-96317 Kronach Tel.: 09261/963792 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • **Elektro-Schellenberg** D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155

BEMI

first in service

The way it's
NVIDIA GeForce FX
meant to be played

NVIDIA GeForce FX Hardware und Software
mit diesem Logo garantiert atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit

Wer kann da schon cool bleiben?

chiliGREEN Experience WX W

Seine innovative AMD Cool'n'Quiet™-Technologie sorgt auch bei intensivstem Betrieb für minimale Wärmeentwicklung und flüsterleises Arbeiten. Der AMD Athlon™ 64 Prozessor 3000+ mit HyperTransport™-Technologie ist der **einzige** Windows® kompatible 64 BIT PC-Prozessor

chiliGREEN Experience WX W AMD Athlon™ 64 Prozessor 3000+ • 1024MB DDR-RAM • 200GB HDD 7.200U/min. • FDD • NVIDIA GeForce FX 5900 TV-out/DVI VGA 128MB • DVD 16/48x • 8-fach Multi DVD+/-RW Brenner • LAN • 6 Ch. Sound System • 7-1 CardReader • Firewire • 4 x USB 2.0 • Microsoft® Windows® XP Home • Internet Tastatur und Wheel Maus • DVD Player, Brennersoftware • Microsoft® Works 7.0 • 2 Jahre Pick-up-Garantie

*Die Prozessorarchitektur arbeitet mit 2,0 GHz

- 200 GB Festplatte
- 1024 MB DDR-RAM
- 8-fach Multi DVD+/-RW Brenner
- NVIDIA GeForce FX 5900 128 MB mit TV-out/DVI
- 7-1 Cardreader
- Windows® XP Home
- Microsoft® Works 7.0

chili GREEN
HOT TOOLS . COOL PRICE



1199.-€

mit BEMI Card **28.-€** monatliche Mindestrate*

Microsoft® Windows® XP Home Edition entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

chiliGREEN empfiehlt Microsoft® Windows® XP



MSI NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra

- 256MB DDR RAM
- S-VHS OUT
- DVI
- Chiptakt: 475 MHz
- Speichertakt: 950 MHz
- Zugriffszeit: 2,0 ns
- RAMDAC: 2x 400 MHz
- 8x AGP

477.-€

mit BEMI Card **13.-€** monatliche Mindestrate*



256MB DDR RAM

BenQ DC C50 Digitalkamera

Die DC C50 ist mit einem hochauflösenden 5 Megapixel CCD-Sensor ausgestattet, der für eine hervorragende Bildqualität sorgt. Das edle und robuste Metallgehäuse mit der verspiegelten Front bietet eine attraktive Optik. Mit einem Gewicht von nur 180 g und den kompakten Abmessungen gehört die DC C50 zu den kleinsten Digitalkameras ihrer Klasse.

- inkl. 32MB SD Karte • Belichtungssteuerung • inkl. Kameratasche

- 5 Megapixel
- 3x optischer Zoom
- 180g

299.-€

mit BEMI Card **13.-€** monatliche Mindestrate*

Jetzt kaufen, später bezahlen – die BEMI Card 0 % Finanzierung

Heute mitnehmen und in sechs Monaten bezahlen? Das kostet meistens üppige Zinsen. Aber nicht bei BEMI! Wir bieten Ihnen einen Zinssatz von 0 % bei Finanzierungen von PC-Systemen, Notebooks oder TFT-Displays auf zwölf Monate Laufzeit. Ihr kompetenter BEMI-Partner infomiert Sie gerne über diese und weitere Vorteile der BEMI-Kundenkarte. *Bei allen teilnehmenden Partnern

BEMI Card Finanzierung durch unsere Hausbank. Anfänglicher effektiver Jahreszins 15,66%, 1,22% monatlicher Zins. Flexible Rückzahlung jederzeit möglich. Ihr BEMI Partner informiert Sie gerne.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen noch nicht unsere geniale Homepage? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, den 9. Juni, ab 16:30 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



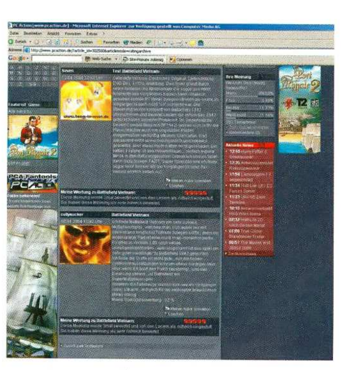
Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch bequem unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum" bei „Lesercharts".

Leserbefragung

Wir lieben unsere Leser. Deswegen gibt es auch diesen Monat wieder scharfe Preise auf www.pcaction.de zu gewinnen. Beispielsweise einen traumhaften Zocker-PC im Wert von 1.499 Euro. Und das hat die Daddelkiste unter der Haube: einen Pentium 3-Gigahertz-Prozessor mit 1.024 Megabyte Arbeitsspeicher, eine ATI Radeon 9800 Pro und einen DVD-Brenner. Was Sie tun müssen, um diese Rakete oder eines von 15 Spielepaketen abzustauben? An unserer Leserbefragung teilnehmen, die Sie unter dem Menüpunkt „Spezial" finden. Das ist alles. Wahnsinn, oder?



Lesertests



Was wir können, können Sie schon lange? Dann werden Sie doch einfach Spielestester und teilen anderen Nutzern unserer Community Ihre Eindrücke zu einem Spiel mit. Wie das geht? Ganz einfach! Unter jedem Spieletest haben Sie die Möglichkeit, eine eigene Wertung inklusive eines ausführlichen Kommentars abzugeben. Dazu klicken Sie einfach am Ende des Online-Tests unter „Leserwertungen" auf „Eigene Wertung abgeben". Eine Übersicht sämtlicher Artikel finden Sie im „Spielerforum" unter „Lesertests".

Witz des Tages

Zwei Österreicher hocken in einer Tabledance-Bar. Sagt der eine: „Host aa ä Ereksion?" „Naa, i hob ä Nokia." Haha! Mehr bescheuerte Sprüche und intime Details über Kollegen geben wir in unserer Rubrik „Witz des Tages" zum Besten. Da sind Lachkrämpfe und Magenschmerzen garantiert, jeden Tag aufs Neue. Und weil's so schön ist, schießen wir noch den kürzesten Bayernwitz aller Zeiten hinterher: 1860.



CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 7/2004

❑ DVD ❑ CD 1 (Vollversion 1) ❑ CD 2 (Vollversion 2) ❑ CD 3 (Videos) ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Fehlerbeschreibung:

____

Name, Vorname

____

Straße, Hausnummer

____

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Website	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 80 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 81 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellv. des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Leitender Redakteur
Joachim Hesse

Redaktion
Benjamin Bezold, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner

Freie Mitarbeiter
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Lukasz Ciszewski, Alexander Krug

CD-/DVD-/Videoabteilung
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner (Ltg.)

Redaktion Hardware
Daniel Möllendorf, Frank Mischkowski

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß

Redaktionsassistenz:
Jasmin Merkel

Layout
Carola Giese, René Weinberg, Julia Kühner

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus (Ltg.),Tobias Zellerhoff

Textchef
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose

Textkorrektur
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Electronic Arts
Gestaltung: Carola Giese

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 570.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
WIDESCREEN XBOX ZONE N-ZONE PC Games PLAYZONE PC Hardware MCV

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann, Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
09 11/28 72-141 | thorsten.szameitat@computec.de

Wolfgang Menne
09 11/28 72-144 | wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
0 30/88 91 88 55 | peter.nordhausen@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
09 11/28 72-114
dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-9 11/28 72-261
ISDN Mac: +49-9 11/28 72-260

Es gelten die Media-Daten Nr. 17 vom 1.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

DIE PC ACTION 8/2004 ERSCHEINT AM 30. JUNI 2004

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ Anderen: _____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
_____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
_____
_____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Handy-Spiele	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: E3-Messebericht	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Battlefield 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Vivisector	A	1	2	3	4	5
Vorschau: First to Fight	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Knights of the old Republic 2	A	1	2	3	4	5
Test: Thief 3	A	1	2	3	4	5
Test: Söldner	A	1	2	3	4	5
Test: Harry Potter und der Gefangene von Askaban	A	1	2	3	4	5
Test: Codename: Panzers	A	1	2	3	4	5
Test: Perimeter	A	1	2	3	4	5
Test: Gangland	A	1	2	3	4	5
Tipps: Kurztipps	A	1	2	3	4	5
Tipps: Codename: Panzers	A	1	2	3	4	5
Tipps: Thief 3	A	1	2	3	4	5
Hardware: NV40 versus R420	A	1	2	3	4	5
Hardware: Mini-PCs	A	1	2	3	4	5

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Spezial: E3-Messebericht	A	1	2	3	4	5
Vorschau: E3-Vorschauberichte	A	1	2	3	4	5
Test: Thief 3	A	1	2	3	4	5
Test: Ground Control 2	A	1	2	3	4	5
Test: Gangland	A	1	2	3	4	5

A = (NOCH) NICHT GESEHEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: _____

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag damit, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 7/04
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



CORNELIUS THAMM
aus Bielefeld darf sich auf das Spiel *Spellforce* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE DERBSTEN SPIELE-OBERWEITEN





PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
Aida	Ma Jackson	Conan	Angie Prophet	Niobe
GENAUER?				
Die süße Tusse ist Pilotin in *Unreal 2: The Awakening* und lässt Sie nie aus den verführerischen Augen. **8,5**	Wuchtbrumme Ma ist aus der Trucker-Simulation *Big Mutha Truckers* bekannt und erst seit kurzem in Rente. **1,5**	Hat als netter Herr aus dem gleichnamigen Computerspiel mehr Oberweite als Pamela „Baywatch" Anderson. **3,5**	Diesen heißen Feger werden Sie ab Juni im neuen Ego-Shooter *Psychotoxic* noch so richtig kennen lernen. **5,0**	Machte (vor allem) durch ihre ultrahässliche Frisur im pseudorealen *Enter the Matrix* auf sich aufmerksam. **4,5**
VERMUTETER SILIKONANTEIL				
Hundert Prozent. Aidas Typ bestellte beim örtlichen Chirurgen wohl zwei Hand voll. Er arbeitet halbtags als Schrottpresse. **100,0**	Etwa 66,6 Prozent. Hat sich mit 54 über dem Brustbein so richtig aufpumpen lassen. Natürlich nur wegen des Jobs ... **66,6**	Da ist nichts weiter drin außer gutes echtes Muskelfleisch und ein paar Anabolika. Obwohl – kann man da wirklich sicher sein? **5,0**	Etwa 50 Prozent. Um sich ihre 900 zusätzlichen Gramm zu verdienen, ‚drehte sie früher Billig-Pornos mit Peter Bond. **50,0**	25 Prozent, also von 70A zu 75B. Morpheus geht trotzdem fremd – in der DD-Matrix. Kein Wunder bei dem Gesicht. **25,0**
COOLNESS-FAKTOR IHRES JOBS				
Steht die meiste Zeit dumm in der Gegend rum und gibt Ihnen ellenlange Anweisungen. Sieht dafür aber geil aus. **41,5**	Bessert ihre Rente mit Halbtags- ... äh ... Halbstunden-Jobs auf, die zwar mit dem Mund, aber nichts mit Essen zu tun haben. **12,0**	Prügelt sich mit allerlei Typen, um sein verwüstetes Heimatdorf zu rächen. Kommt dafür in der Weltgeschichte rum. **33,3**	Muss in New York den vierten Reiter der Apokalypse finden und zerstören. Klingt doch ganz erotisch, oder? **78**	Trägt Neo die schmutzigen Stiefel hinterher und knallt öfters wild um sich. Aber nicht so, wie Sie vielleicht denken. **65,0**
GESAMT				
20,9	**8,3**	**5,3**	**3,2**	**1,7**

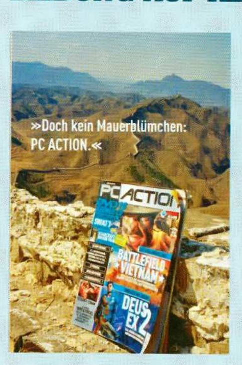
Formel: (Genauer * vermuteter Silikonanteil : Coolness-Faktor Ihres Jobs = Ergebnis

Bis der Rechner qualmt!


»Eklig: Zungenbelag.«

Sie sind Zocker? Und Raucher dazu? Dann haben wir was für Sie. Nach Getränkehaltern für die Alkopops-Generation und USB-Kaffeewarmhalteplatten gibt's nun auch endlich PC-Zubehör für Nikotin-Süchtlinge. Mit einem Aschenbecher und einem (Auto-)Zigarettenanzünder für den Laufwerksschacht qualmen Sie auf der nächsten LAN, bis die Lunge steppt. Ganz nebenbei laden Sie an diesem Rauchertraum auch noch Ihr Handy auf. Wer's nicht glaubt, checkt www.sunbeamtech.com.

BILDUNG AUF REISEN



»Doch kein Mauerblümchen: PC ACTION.«

Vorbildlich: Wenn Christian Kosinowski auf Reisen geht, hat er stets Fachliteratur dabei. So kam es, dass auch einheimische Touristen mal was Gescheites zum Lesen bekamen und das Bildungsniveau des Fernen Ostens im letzten Monat um satte 0,3 Prozent anwuchs. Resultat: Vergangene Woche bekamen wir von der Staatlichen Schule VII in Peking einen Vertrag zur Lieferung von 100 PCA-Schulbüchern im Monat (0,02 ct/Stück) angeboten. Juhu, jetzt können wir endlich unsere Gehälter verdoppeln. Sorry, PCA in Deutschland wird eingestellt, wir wandern nach China aus!

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr!


Joint Operations

Cremen Sie Ihren Laptop mit Sonnenschutz ein. Mit PC ACTION müssen Sie auch im Urlaub nicht auf Ihr Lieblingshobby verzichten! Wir schwitzen für die Megatests und zeigen im nächsten Heft, ob *Joint Operations* eine Konkurrenz zu *Battlefield Vietnam* ist und *Spider-Man 2* sich an die Spitze der Actiontitel hangeln kann.

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Codename: Panzers*, *True Crime: Streets of LA* und vieles mehr!

Spider-Man 2

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 30. JUNI 2004

GOOD MORNING PANZERS

